Não vendemos assinaturas

Venda somente em banca

R$ 2,90

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

DEUS EX - DC
MAGFORCE RACING - DC
GRIND SESSION - PS
E MUITO MAIS

DINOSSAUR PLANET

NINTENDO 64 FECHANDO COM CHAVE DE OURO

EVIL TWIN

IMAGINAÇÃO É TUDO NESTE GAME PARA DREAMCAST

GAMERS

ANO VI NÚMERO 67

R$ 2,90

escala

PROGAMES

GUITAR FREAKS

EURO 2000

EXCITEBIKE 64

POWER STONE 2

MEDIEVIL 2

O MORTO VIVO MAIS ENGRAÇADO VOLTA NESSA SEQUÊNCIA PARA PLAYSTATION

QUAKE III ARENA

CHEGA ARRASANDO NO DREAMCAST

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: SHADOW OF DEATH

CONFIRA MAIS ESTA SEQUÊNCIA

ISSN 1413-1471
9 771413 147002 67

GAMERS
É uma publicação semanal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: (0**11) 266-3166. Você também pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766

Produção e realização:

PROGAMES

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Homero Letonai
Edição de Capa: Marcelo M. Mizuno
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo M. Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Atendimento: Eliane Gomes Cardoso
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

Uma iniciativa da Fundação Abrinq pelos Direitos da Criança
Empresa Amiga da Criança

QUASE LÁ!

Estamos nos aproximando das férias do meio do ano e uma avalanche de títulos começa a invadir o mercado. Por isso nos preparamos com mais uma edição no capricho para você. A sua Gamers já começa com força total no Game News. O Dreamcast toma vantagem de seu poder e o sistema operacional Windows CE para trazer as conversões de três títulos de PC: o primeiro é **Quake III Arena**, que traz suas emocionantes partidas para o cenário dos consoles domésticos; **Deus Ex**, a próxima aposta da Eidos, se mostra promissor como um título de RPG / Adventure; o terceiro destes é **MagForce Racing**, clone muito bem feito de WipeOut. Mas não é só, a Ubi Soft ainda prepara **Evil Twin: Cyprien's Chronicles**, game que promete uma qualidade semelhante a de Rayman 2. Os outros sistemas também estão com a corda toda, trazendo novos títulos pra galera. A Rare, sempre com seus games de qualidade suprema, anuncia **Dinosaur Planet** para N64, que promete arrebentar, além da adaptação animal de **Donkey Kong Country** para Game Boy Color – isso mesmo, o game do gorila em versão portátil. A Electronic Arts traz a sua série de futebol para a próxima geração com **Fifa Soccer World Championship 2000** para PlayStation2, com um realismo jamais visto em games de esporte. Para fechar esta remessa de previews, o PlayStation ataca com **Grind Session**, mais um game arrasador de skate.

O 32-bit da Sony apresenta **Euro 2000**; a expansão do game musical da Konami, **Guitar Freaks Append 2nd Mix**; o side story de Megaman Legends, **The Misadventures of Tron Bonne**; além da continuação do game de Sir Daniel, **MediEvil2**. Já o PlayStation2 vem com **Golf Paradise**, o puzzle **I.Q. Remix +:Inteligent Qube** e uma sinuca esperta com **Doukyo Billiards Master 2**. O Dreamcast apresenta dois novos títulos de qualidade: **Samba de Amigo** (da Sonic Team), com suas maracas enlouquecedoras e a Capcom traz a continuação de seu game de luta mais inovador, **Power Stone 2**, agora para até quatro jogadores. O Nintendo 64 vem com o renascimento de um clássico pré-histórico da época do saudoso NES, **Excite Bike 64**. Para quem prefere os computadores, temos a versão PC de **Formula One 2000** e também **Heroes of Might and Magic III**. Como diria o papagaio da Coca-Cola, "Curta!"

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que trazem muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (no topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no modelo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os cinco quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

LOGO
SISTEMA
システム
NOME DO JOGO
SOFTHOUSE - MEMÓRIA
GÊNERO - Nº DE JOGADORES
GRÁFICO X.X
INOVAÇÃO X.X
SOM X.X
DIVERSÃO X.X
CONTROLE X.X
X.X
PRÓS
Nonono non onono nononon onon Ononono ono nonononono nonon on Nonon non onononon ononono onon
CONTRAS
Nonono non onono nononon onon Ononono ono nonononono nonon on Nonon non onononon ononono onon
JOYSTICK

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 67

Mais uma vez Sir Daniel volta ao mundo dos vivos

MediEvil 2 Página 44

SEÇÕES

GAME NEWS
Página 07

ESPAÇO DO LEITOR
Página 19

PRÓ DICAS
Página 24

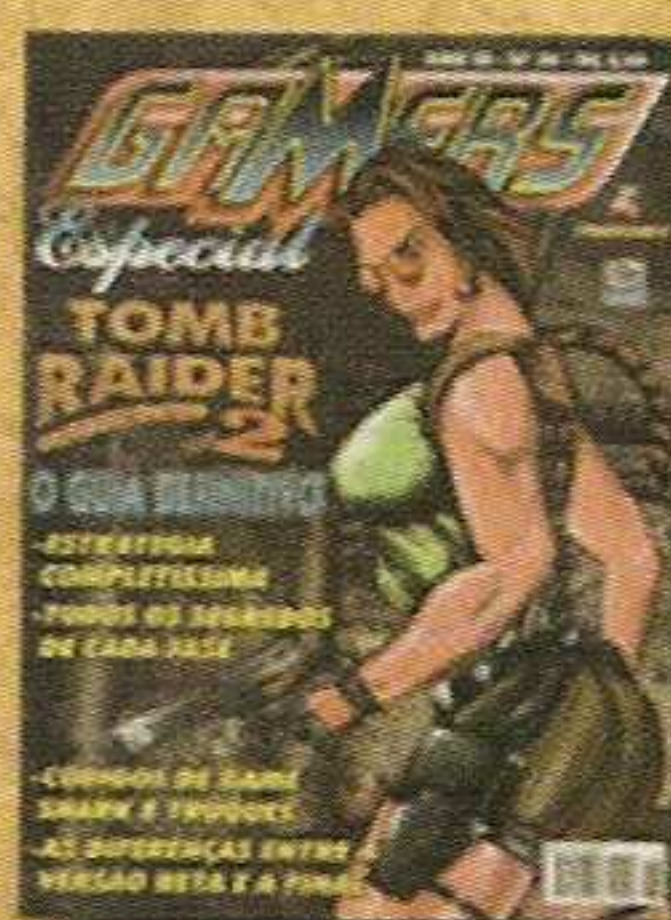
GAMERS REVISTA SEMANAL
TODA QUARTA FEIRA NAS BANCAS

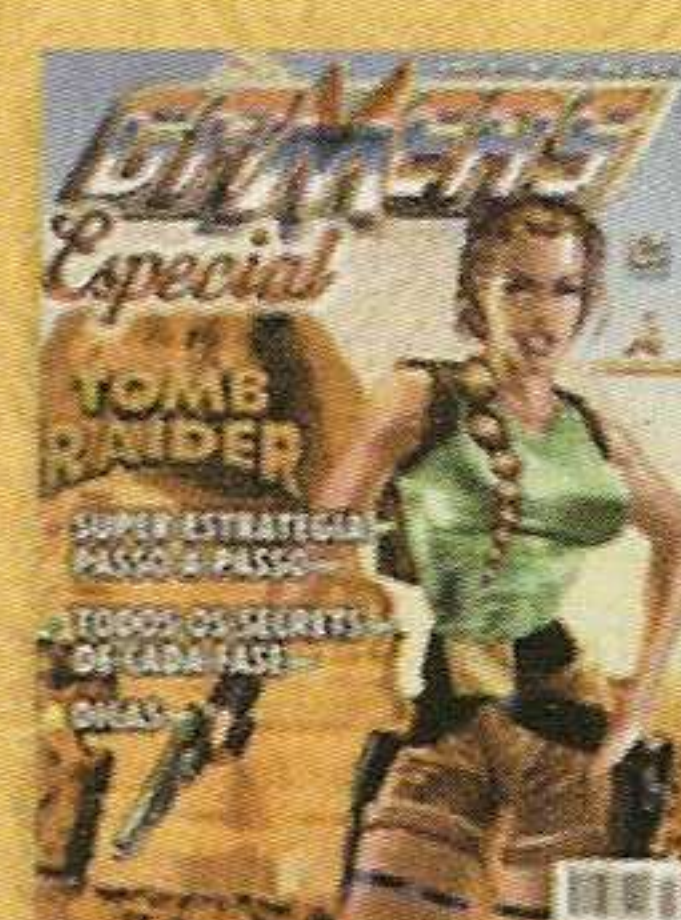
ÍNDICE

SEÇÕES

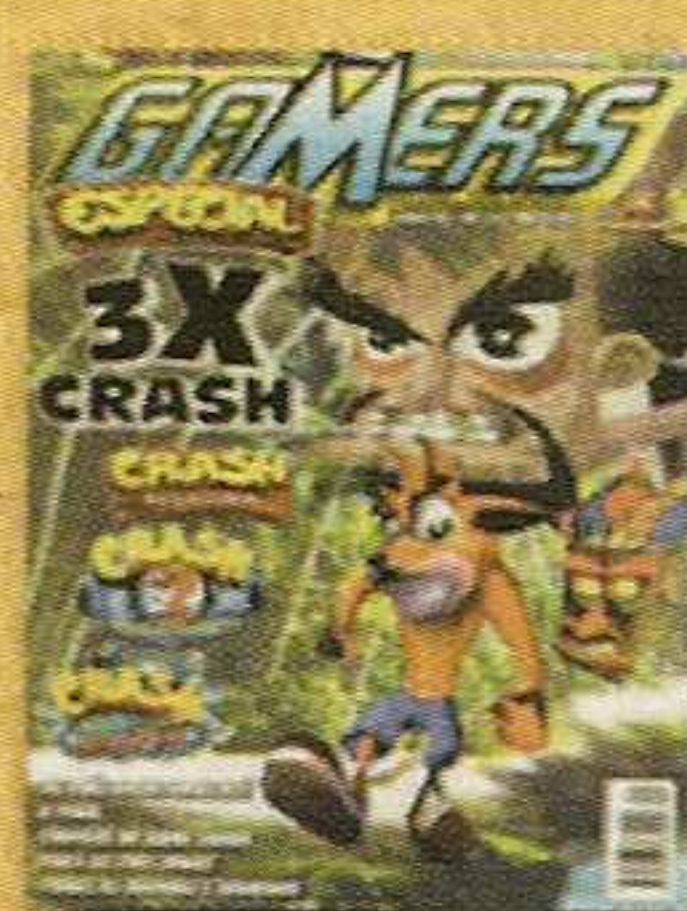
GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25 R$ 2,90

Cód.: GE 26 R$ 2,90

Cód.: GE 27 R$ 2,90

Cód.: GE 28 R$ 3,40

Cód.: GE 29 R$ 3,40

Cód.: GE 30 R$ 3,50

Cód.: GE 31 R$ 3,50

Cód.: GE 33 R$ 3,50

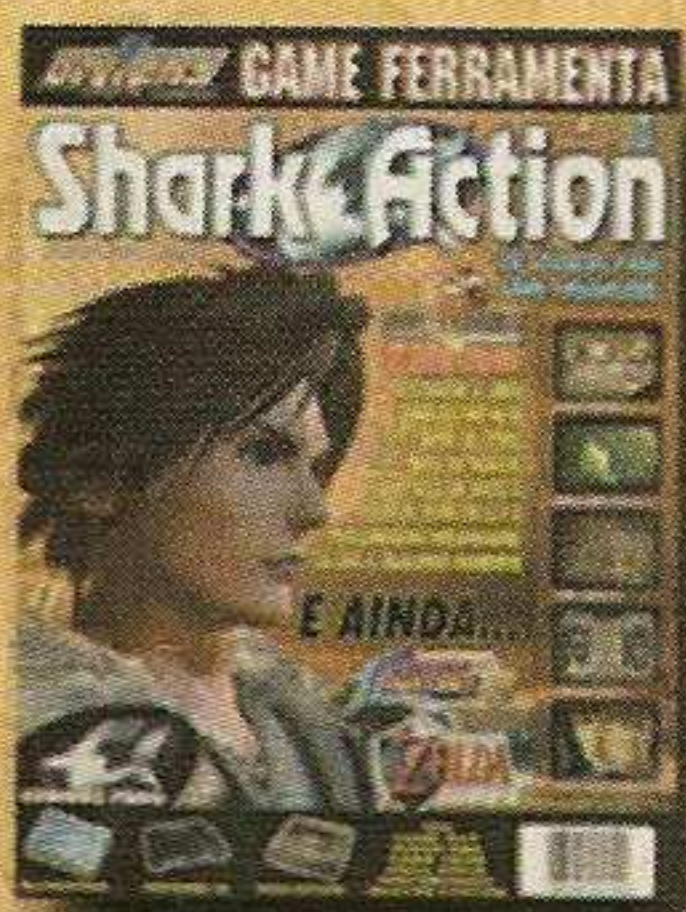
Cód.: GE 34 R$ 3,50

Cód.: GE 35 R$ 3,50

Cód.: GE 36 R$ 3,50

Cód.: GE 37 R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32 R$ 3,50

Cód.: GFSA 01 R$ 3,50

Cód.: GFSA 02 R$ 3,50

Cód.: GFSA 03 R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90 ( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90 ( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90 ( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40 ( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40 ( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 32 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 33 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 34 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 35 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 36 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GE 37 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50 ( )
Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50 ( )

Nome:______________________________

Endereço:___________________________

Cidade:____________ Estado:______ CEP:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

QUAKE III ARENA

Sega

Tiro em 1ª pessoa - GD (1)

Previsto para setembro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Se um título revolucionou o mercado de jogos de computador, este título com certeza é Quake. Para quem não tem a mínima idéia do que é um verdadeiro game de tiro em primeira pessoa (e não, GoldenEye não conta), Quake foi o primeiro título de ação em primeira pessoa a continuar de onde os inovadores do gênero pararam, partindo para a terceira dimensão com estilo, e mais importante, trazendo partidas online com força total.

A chave para o sucesso do game foi sua comunidade, que gastava incontáveis horas fazendo adições ao universo modificável do game. Ele foi um sucesso absoluto no PC, e foi seguido pelo espetacular Quake II, que trazia um visual melhorado, uma experiência melhor desenvolvida para um jogador e, é claro, mais ação multiplayer pela internet.

E então, a id Software anunciou planos para uma seqüência que mudaria tudo. A terceira versão de Quake não incluiria uma experiência baseada em fases para um jogador, mas iria enfocar completamente naquilo que os jogadores mais amam na série: partidas multiplayer no Deathmatch.

O game finalmente chegou ao PC no final de 1999 e esquentou o mercado de games desde então com uma das melhores experiências via internet que o gênero já ofereceu.

Graças ao recente pronunciamento da Sega, os proprietários de Dreamcast agora sabem que estão para colocar as mãos nesta experiência. Não apenas gastamos várias horas com a versão PC (conseqüentemente acabando com vários desafiantes online), mas também falamos com o produtor Scott Hawkins sobre seus planos para a versão Dreamcast. Veja o que descobrimos.

Comecemos pelo início. No caso de você ter morado em uma distante ilha deserta nos últimos meses, deixe-nos falar um pouco sobre Quake III Arena. Basicamente, este jogo é um game de pega-pega multiplayer violentíssimo e de ação frenética. A única coisa é que você deve "pegar" seus inimigos com projéteis como Rocket Launcher e uma arma de raio. O jogo acontece em arenas de vários tamanhos, e geralmente é jogado até um certo número de mortes, também conhecidas no gênero como "frags". A idéia é matar tudo o que se move, a não ser é claro que o seu oponente tenha se acovardado a ponto de se esconder em um canto e chamar por sua mãe. Então, você está a vontade para abrir uma exceção. É rápido, frenético e realmente divertido.

Agora, com certeza você deve estar imaginando como o game será comparado à versão PC. Bem, pelo andar das coisas, não muito diferente. Hawkins afirma, "A versão Dreamcast de Quake III Arena já está muito bonita. De várias maneiras, a versão Dreamcast na verdade parece melhor que a versão PC de Q3A. As cores foram atualizadas na versão Dreamcast e agora parecem mais nítidas e brilhantes do que na versão PC. Novas texturas também foram adicionadas e elas também pa-

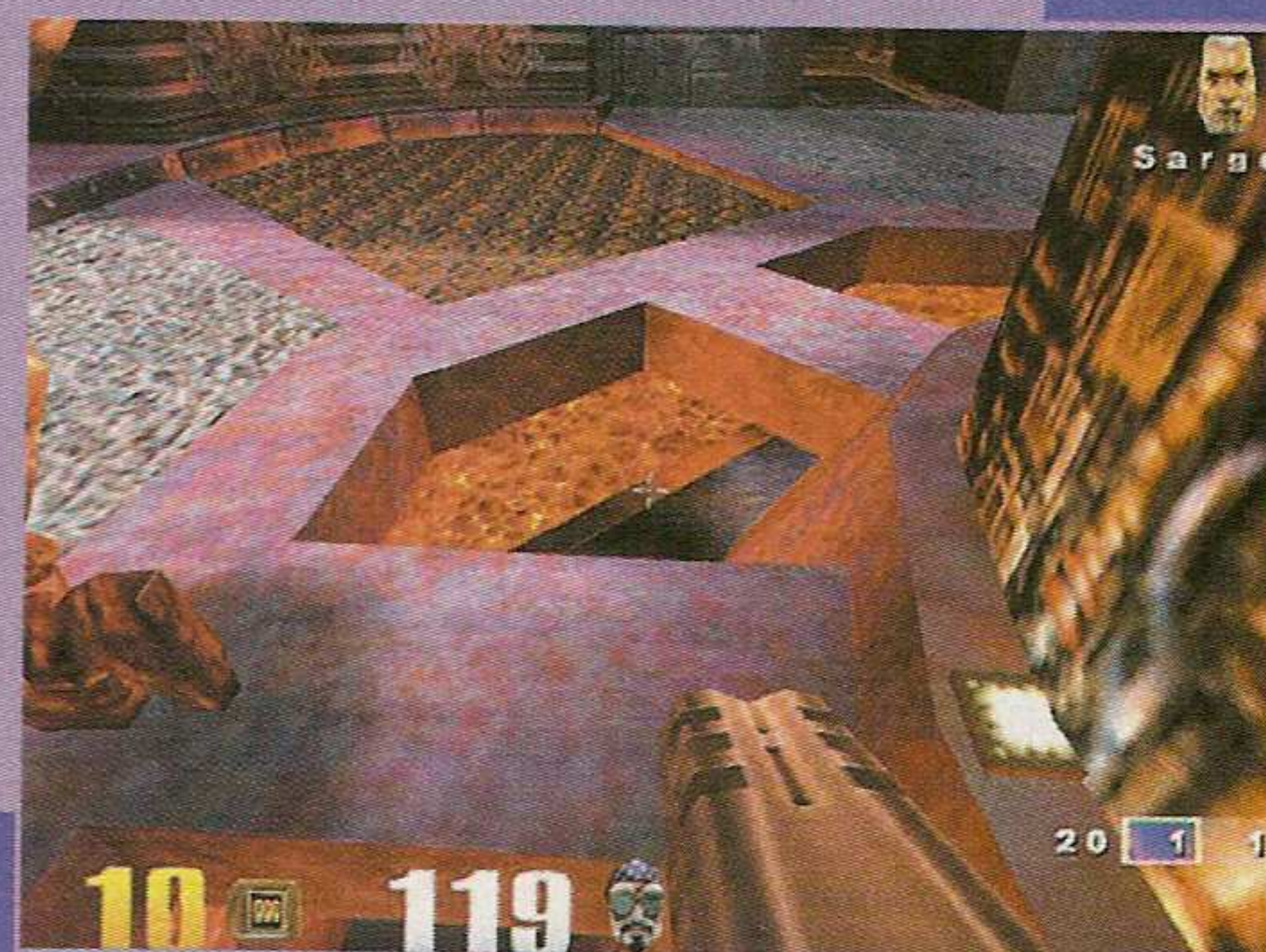
recem muito boas. A versão Dreamcast também suportará efeitos de Lens Flare (brilho de lente, o efeito que geralmente aparece nos jogos quando você olha contra o sol) – que não foram incluídos na versão PC do jogo." Isso significa que você pode esperar que os ambientes misteriosos, modelos incríveis de jogadores e os efeitos especiais vibrantes permaneçam intactos. Sem contar todos os corpos explodindo e sangue que a sua tela pode exibir... e também lens flare!

Obviamente, algumas áreas foram alteradas levemente para ter a certeza de que a versão Dreamcast possa manter um ritmo empolgante durante o jogo. Alguns dos dados de textura foram refeitos para tirar o máximo da capacidade do Dreamcast, mas no geral, a indicação é que podemos esperar um produto nítido e rápido quando tudo estiver pronto. Quanto ao frame-rate, a Sega indicou que ainda é um pouco cedo para fazer qualquer previsão, mas justamente por isso, Hawkins acrescentou, "nós esperamos que ele rode muito bem e tenha um frame-rate sólido tanto nos modos para um jogador quanto multiplayer."

E quais modos multiplayer seriam estes, você pergunta? Bem, não apenas Quake III Arena será um dos mais importantes títulos de internet para o serviço SegaNet do Dreamcast (que chega aos EUA em setembro), mas ele também terá ação com tela dividida para aqueles que ainda não querem gastar uma nota na conta telefônica.

Graças a esta característica, você poderá curtir com seus amigos e acabar com eles em uma série de modos suportados pelo game em tela dividia, desde Capture the Flag (capture a bandeira) até Team Deathmatch. A equipe de desenvolvimento atualmente está planejando adicionar uma série de opções para o produto final, e espera ter suporte para todas as variações de jogo principais usadas pelos atuais jogadores de Q3A, embora o tempo seja um fator crucial em determinar o que será incluído.

Para você que não tem amigos, Q3A também virá com o modo Tournament para um jogador, onde você batalha contra uma série de competidores artificialmente inteligentes que vão ficando mais espertos, conhecidos como Bots. Experimentamos este modo na versão PC, e pelo que vimos, estes caras são realmente espertos. Cada um deles possui suas próprias tendências e habilidades, e se não fosse pelo fato de que eles dizem algumas baboseiras bem idiotas, você ficaria na dúvida entre quem é um Bot e quem é humano. É uma grande idéia se você planeja praticar um pouco antes de conquistar o mundo.

O legal é que, graças a inclusão de partidas pela internet, é exatamente o que você poderá fazer. Como na versão PC, os proprietários de Dreamcast poderão desafiar outros fanáticos por Quake III Arena no mundo inteiro via rede. Usando o brilhante modem do Dreamcast, você pode se conectar e procurar jogos através do serviço de criação de partidas que já vem incluso. Caso você nunca tenha visto um criador de partidas, aqui vai uma breve explicação. Ele é um programa que encontra uma lista de jogos existentes em um grupo de servidores. A partir dele, você pode ver quantas pessoas estão jogando, quão boa está a conexão com o servidor em questão (quanto atraso há lá), que tipo de jogo está sendo jogado, e que fase está sendo usado. O time de desenvolvimento atualmente está trabalhando para certificar que este processo seja o mais amigável possível, para que os usuários de console possam aderir facilmente. Hawkins afirma, "Nós atualizamos a interface do usuário na versão Dreamcast para tornar mais fácil para os usuários entenderem e verificarem a performance dos jogos em rede disponíveis. A versão Dreamcast também vai eliminar automaticamente qualquer jogo em rede que não ofereça jogabilidade estável e não vai exibi-los na lista de jogos em rede disponíveis."

Tudo isso deve resolver o problema de encontrar um jogo, tornando uma tarefa menos desagradável possível. Parece legal!

Não apenas a interface de Network foi remodelada, mas Scott também está bastante empolgado quanto a outras mudanças que ajudarão a versão Dreamcast a ser a mais limpa possível. Quando o jogo chegar, a versão PC já terá recebido vários patches (arquivos de atualização que servem para corrigir falhas, adicionar coisas, etc.), e a versão Dreamcast irá se beneficiar da eliminação de todos os bugs e erros que estão sendo corrigidos neste processo.

Mas esta bênção também pode acabar sendo uma maldição. Como os usuários de Dreamcast não têm a vantagem de um HD, quando este jogo chegar, ele terá que ser definitivo.

"A chave aqui é que, como a versão Dreamcast estará completa e definitiva quando for lançada, precisamos incluir segredos ou características extras que estarão incluídas no disco, que os usuários terão que habilitar ou ganhar. Isso adicionará valor extra ao produto e também incentivará os jogadores do Dreamcast a continuarem tentando novos modos, fases e procurar por lugares onde novos personagens ou itens/características possam ser habilitados."

Os patches obviamente estão fora de questão para os proprietários de Dreamcast, e se a planejada compatibilidade entre usuários de Dreamcast e PC for incluída, os usuários de PC terão que baixar um patch que permita a eles conectarem-se com os usuários de Dreamcast. Tomara que eles sejam homens o bastante para desafiar o pessoal do console.

E ainda bem que os jogadores de Dreamcast estarão tão ocupados com suas características exclusivas que até esquecerão suas reclamações. A versão Dreamcast terá o benefício de algumas arenas exclusivas, que vão estrear com o game. "As novas fases que serão inclusas na versão Dreamcast de Q3A são totalmente novas. Esperamos incluir alguns estilos e temas de alguns dos primeiros jogos da id Software." Por causa destas influências, Hawkins antecipa que a variedade será como um bônus nostálgico para os fãs da série. Vamos esperar que ele esteja certo.

Não apenas os proprietários do console terão a vantagem de novas áreas, mas a Sega também planeja algumas adições na jogabilidade para melhorar ainda mais a versão de Q3A para Dreamcast. Suporte para VMU já está em andamento, assim como uma característica opcional de mira automática para ajudar a jogabilidade com o joystick.

Falando em opções de controle, a Sega está se esforçando ao máximo para adicionar uma série de periféricos para que os usuários de Dreamcast possam conseguir seus "Frags". Hawkins afirmou, "Nós estamos permitindo que os usuários de Dreamcast utilizem mais de um periférico por vez para permitir que eles consigam o melhor controle possível. Isso significa que os usuários poderão usar o teclado do Dreamcast e o joystick ao mesmo tempo para obter um ótimo controle com qualquer periférico. Adicionar suportes é a chave para este título. Em primeiro lugar, precisamos nos certificar de que o jogo tenha um bom controle apenas com o joystick. Nós também incluiremos suporte para vários periféricos para o mesmo usuário. Quanto a questão sobre o suporte para um o mouse do Dreamcast, eu ainda não ouvi nada oficial sobre este periférico, mas se ele for anunciado, pode ter certeza de que colocaremos no jogo," conclui Hawkins.

Com as opções de controle esclarecidas, o único maior problema e sobre como o game se sairá nas partidas online. Uma versão preliminar do game deverá estar presente na E³ deste ano, e em breve poderemos avaliar este e outros aspectos de Quake III Arena para Dreamcast.

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

Ubi Soft / In Utero

Adventure - GD (1)

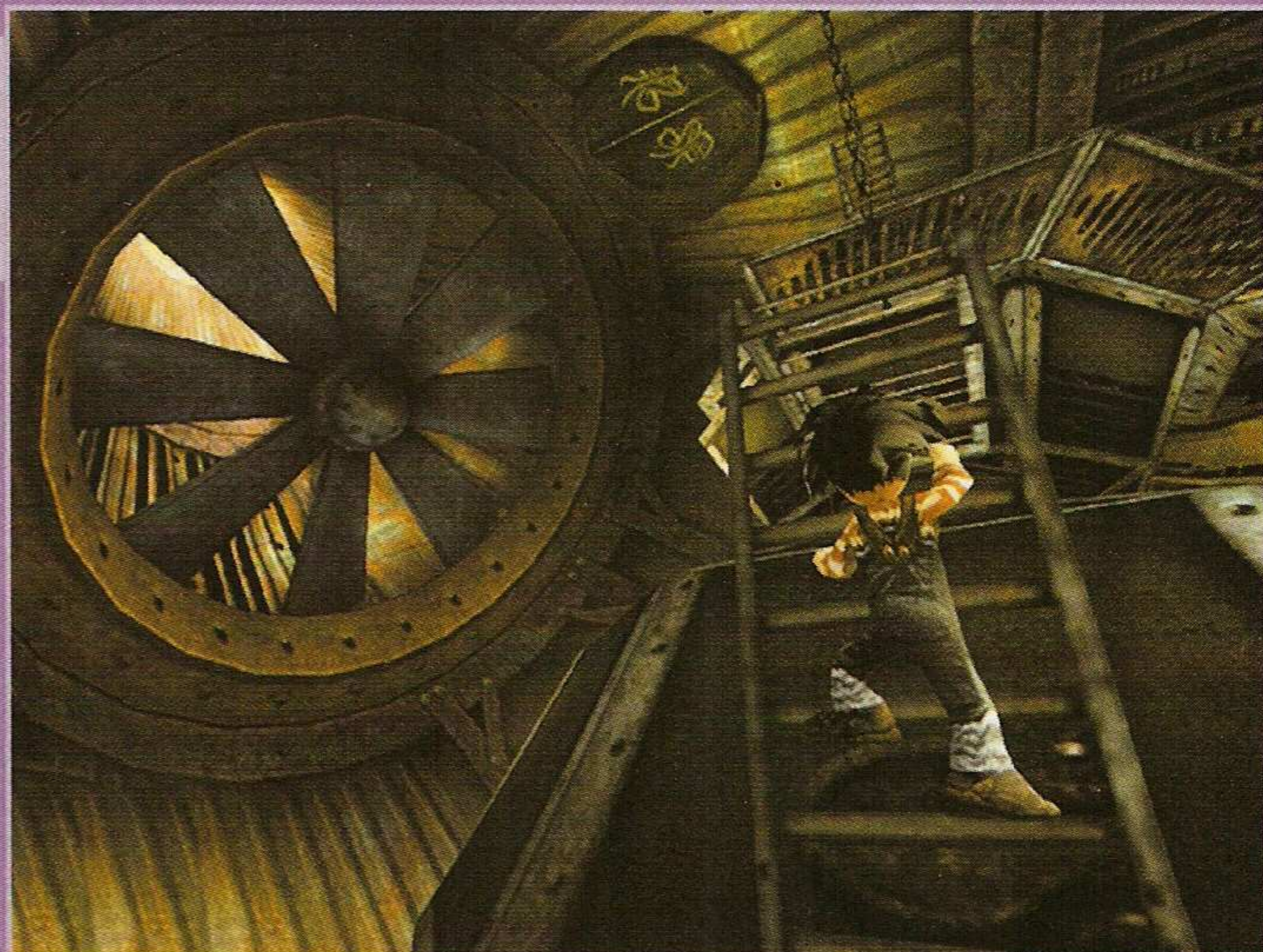
Previsto para 2 de novembro de 2000 na Europa

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Você já teve um destes sonhos estranhos em que você pensa estar acordado, mas descobre um pouco depois que tudo não passou de um sonho? Bem, o último produto da Ubi Soft parece pegar este conceito e dar a ele uma boa lição em reversão de papéis, e ele parece arrasador.

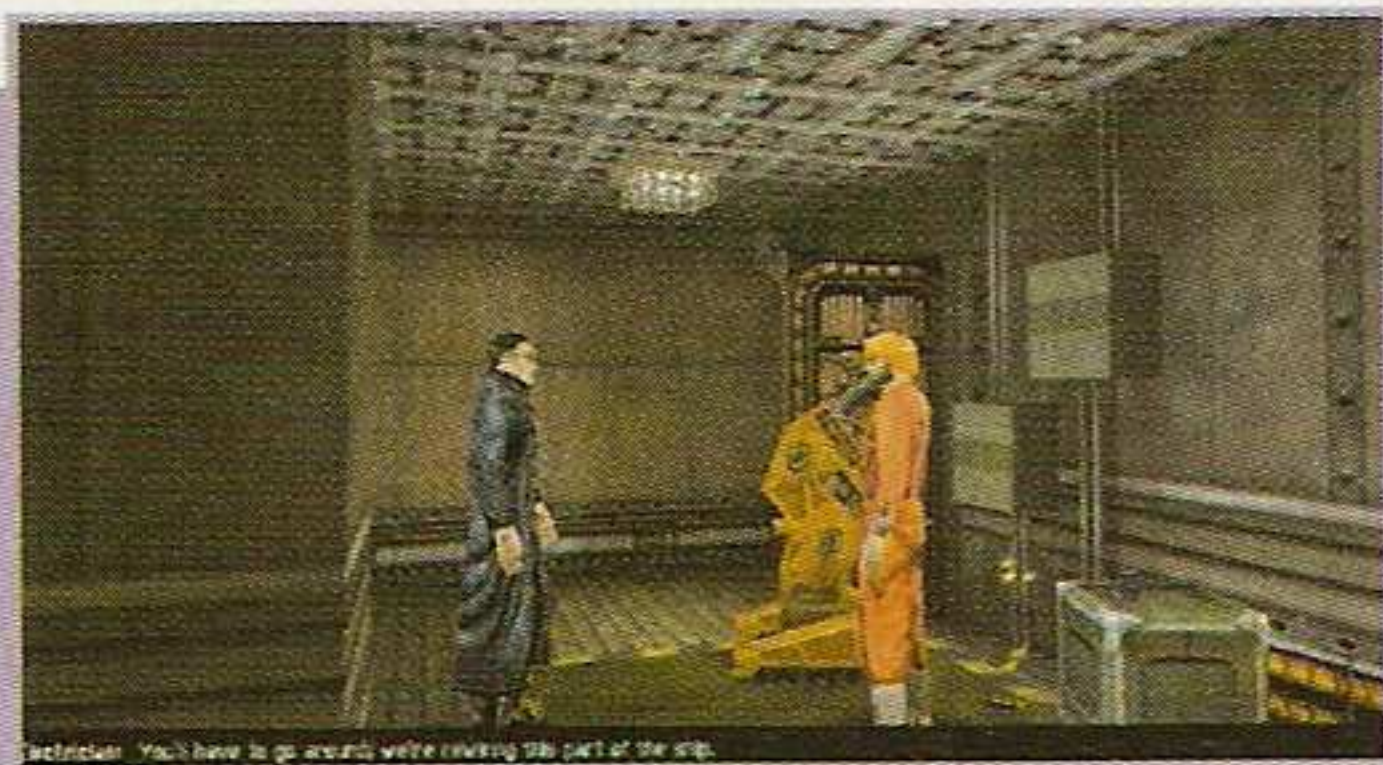
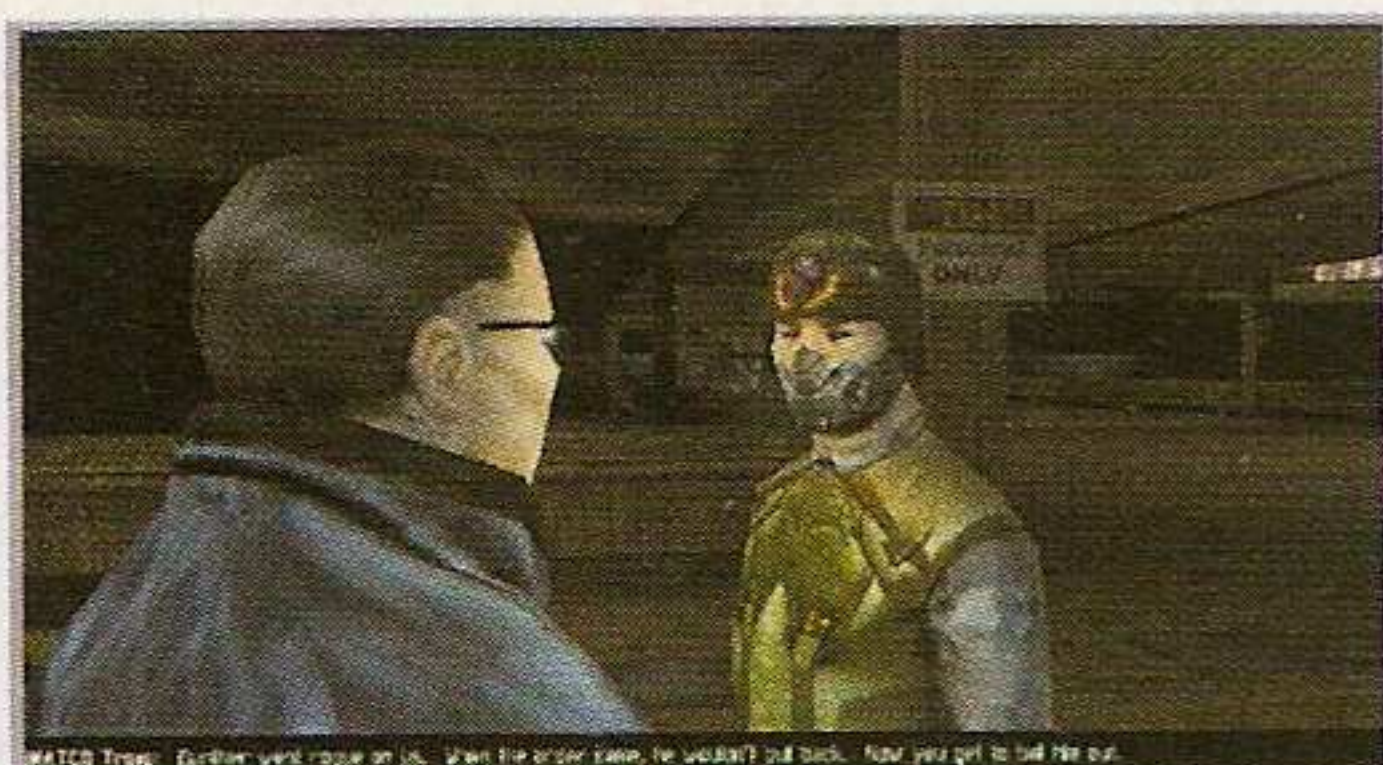
Ainda no embalo do recente sucesso de Rayman 2, a Ubi Soft agora está mudando seu foco para o seu próximo produto de Dreamcast na forma de um título de Adventure chamado Evil Twin: Cyprien's Chronicles. Nosso protagonista, um jovem órfão de nome Cyprien, está celebrando seu aniversário, quando ele subitamente é jogado para um universo habitado por criaturas saídas dos cantos mais escuros e profundos de seus pesadelos, só que desta vez, elas são reais.

A terra está amaldiçoada por uma espécie de força do mal, e Cyprien precisa não apenas descobrir o caminho de volta para sua festa, mas conforme ele vê o sofrimento das pessoas, nosso herói sente que deve chegar à raiz deste mal e, como qualquer cara bom, dar a ele o merecido!

Ainda bem que Cyprien não fará isso sozinho. Parece que sua obsessão por revistas em quadrinhos vem à mão neste universo paralelo, já que sua imaginação agora está fazendo hora extra, dando a ele o poder de alterar a realidade. Ele usa este poder para se transformar em "Super Cyprien", e é aí que a verdadeira diversão começa. Imagine A Hora do Pesadelo 3 com uma influência de mangá e inimigos no estilo Tim Burton mas em formato SD. Assustador, não?!?

Mas o que realmente vai assustá-lo e também deixá-lo completamente maravilhado são os visuais inacreditáveis do jogo. Como você pode ver pelas imagens, este game será um show visual. Pegando muitos elementos emprestados dos temas encontrados em O Pesadelo Antes do Natal, Cidade das Crianças Perdidas e cenários de horror contemporâneo, este game já está apresentando o mesmo tipo de poder gráfico que fez de Rayman 2 um colírio para os olhos.

De fato, o game foi originalmente projetado como um desenho animado no estilo quadrinhos, então você pode estar certo de que o jogo terá pelo menos o visual para impressionar. Com um pouco de sorte, podemos esperar o mesmo tipo de talento e criatividade do time de desenvolvimento da produtora In Utero, que está produzindo o jogo para a Ubi Soft. Se estas imagens são uma indicação, eles realmente podem ter algo especial em suas mãos.

A jogabilidade ainda está um pouco obscura, mas de acordo com a Ubi Soft, o game terá uma grande ênfase em clássicos elementos de adventure como combate, resolução de puzzles e uma grande quantidade de interação com os personagens. De fato, foi afirmado que o game terá mais de 100 personagens únicos para Cyprien encontrar em sua viagem através das 8 ilhas gigantescas do jogo. Tomara que você esteja pronto para fazer novos amigos!

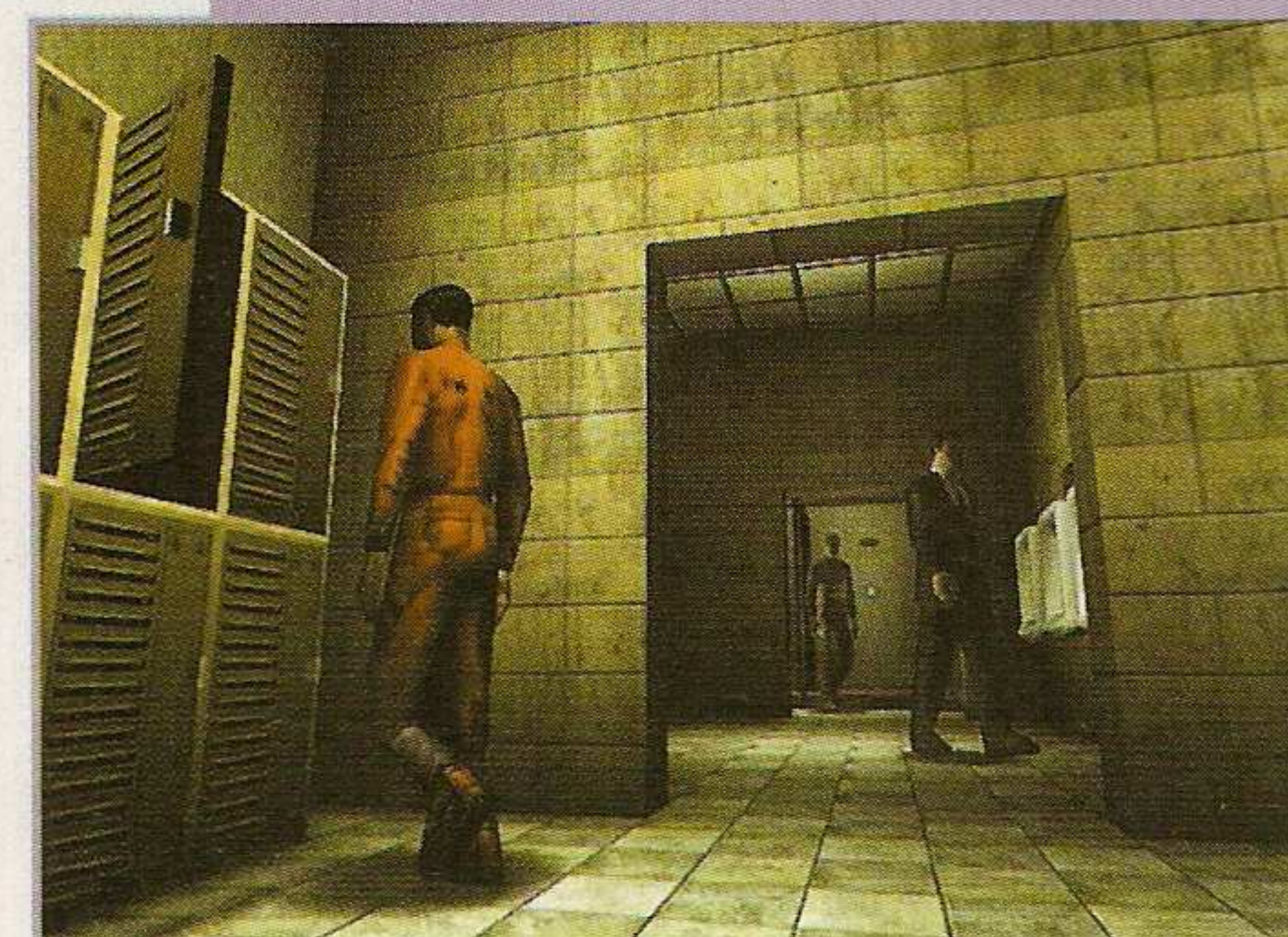
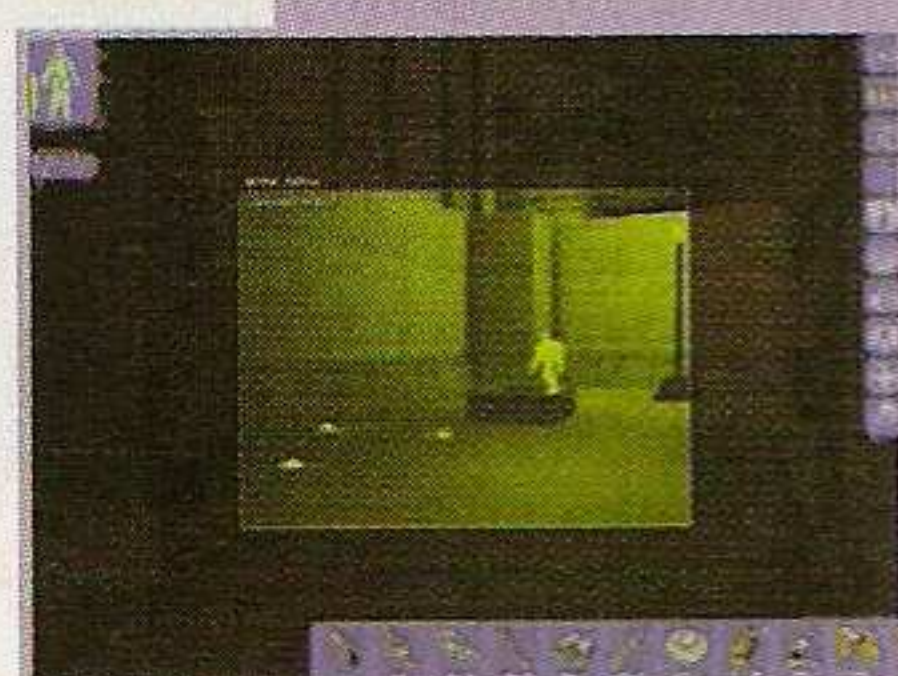
Atualmente, Evil Twin: Cyprien's Chronicles está programado para o início de novembro, mas provavelmente estará presente na E³, quando a Ubi Soft estará liberando mais informações deste título promissor.

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

DEUS EX

Eidos / ION Storm

RPG / Ação - GD (3)

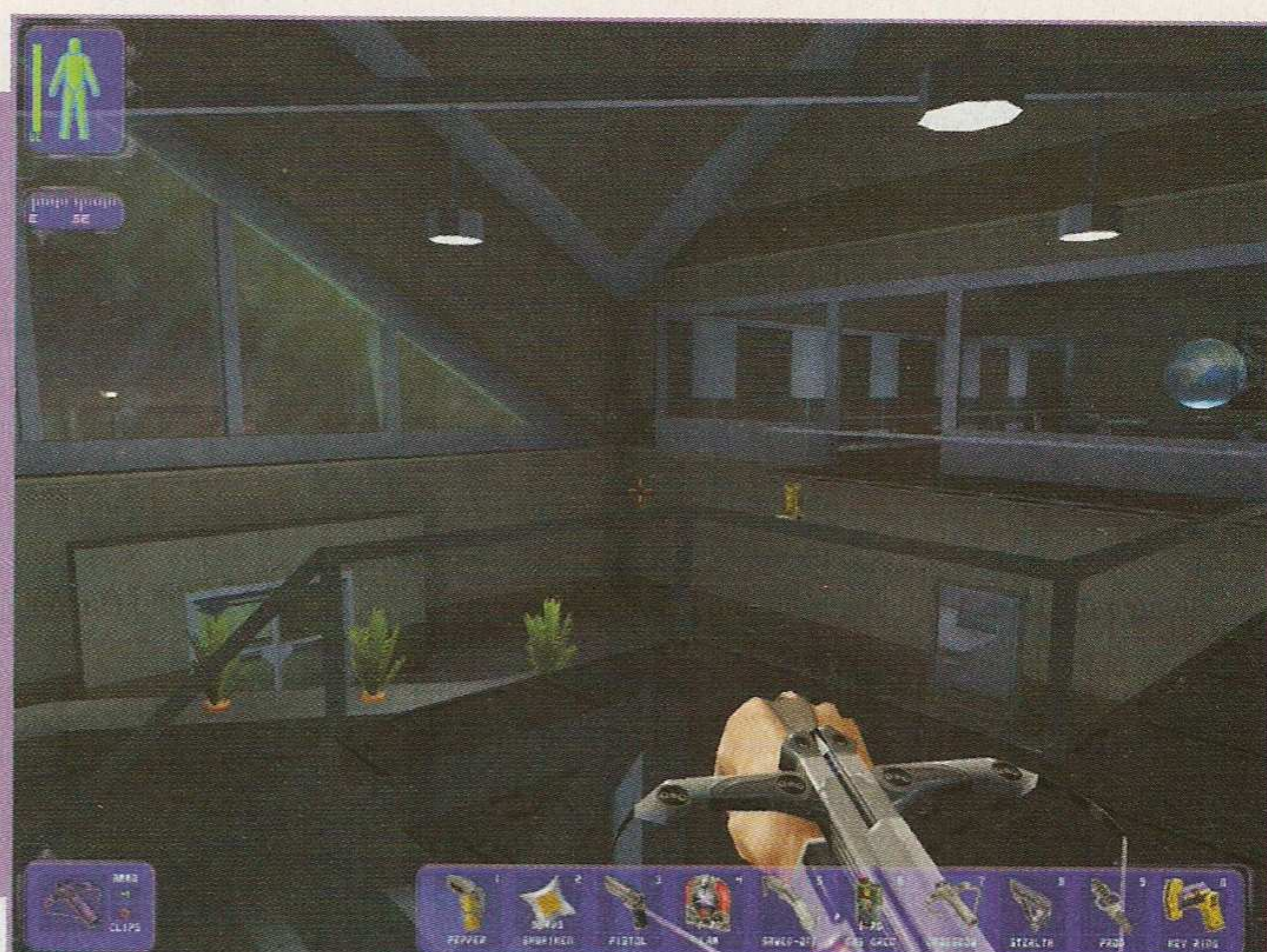
Sem previsão de lançamento (EUA)

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

É um futuro próximo e ruim. Novos vírus mortais acabaram com a maioria da população mundial. Terroristas, drogas e o medo controlam as ruas. E toda conspiração que você pode imaginar provavelmente é verdadeira. Você é J.C. Denton, um novo recruta da UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition, ou Coligação Anti-Terrorista das Nações Unidas). Seu quartel-general são os restos bombardeados da Ilha da Liberdade na cidade de Nova Iorque. Seu corpo foi melhorado com a mais avançada nanotecnologia; seu equipamento é de última geração. Alguém deve proteger este mundo decadente, e este alguém é você.

O jogo é Deus Ex, o resultado das mãos do produtor Warren Spector e da softhouse ION Storm. Spector é a mente por trás de Ultima Underworld e System Shock, dois dos RPG mais criativos e animais do PC; ele está determinado a levar Deus Ex ao próximo nível.

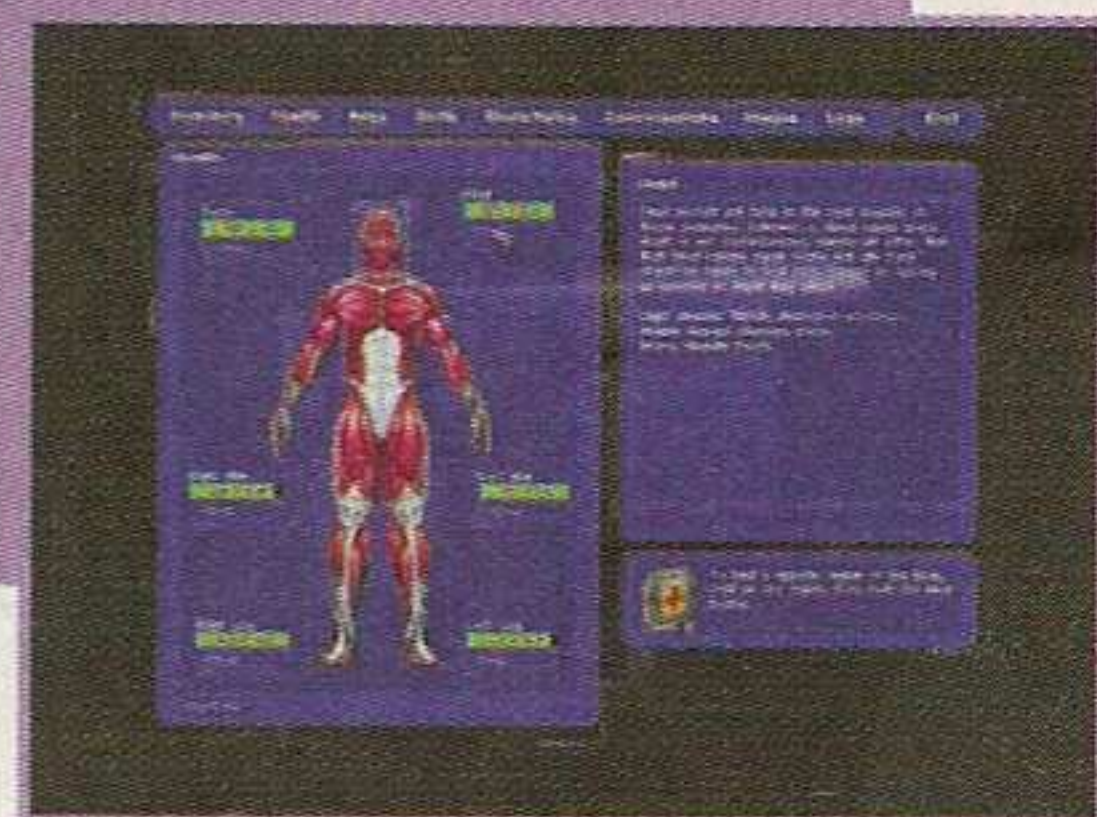
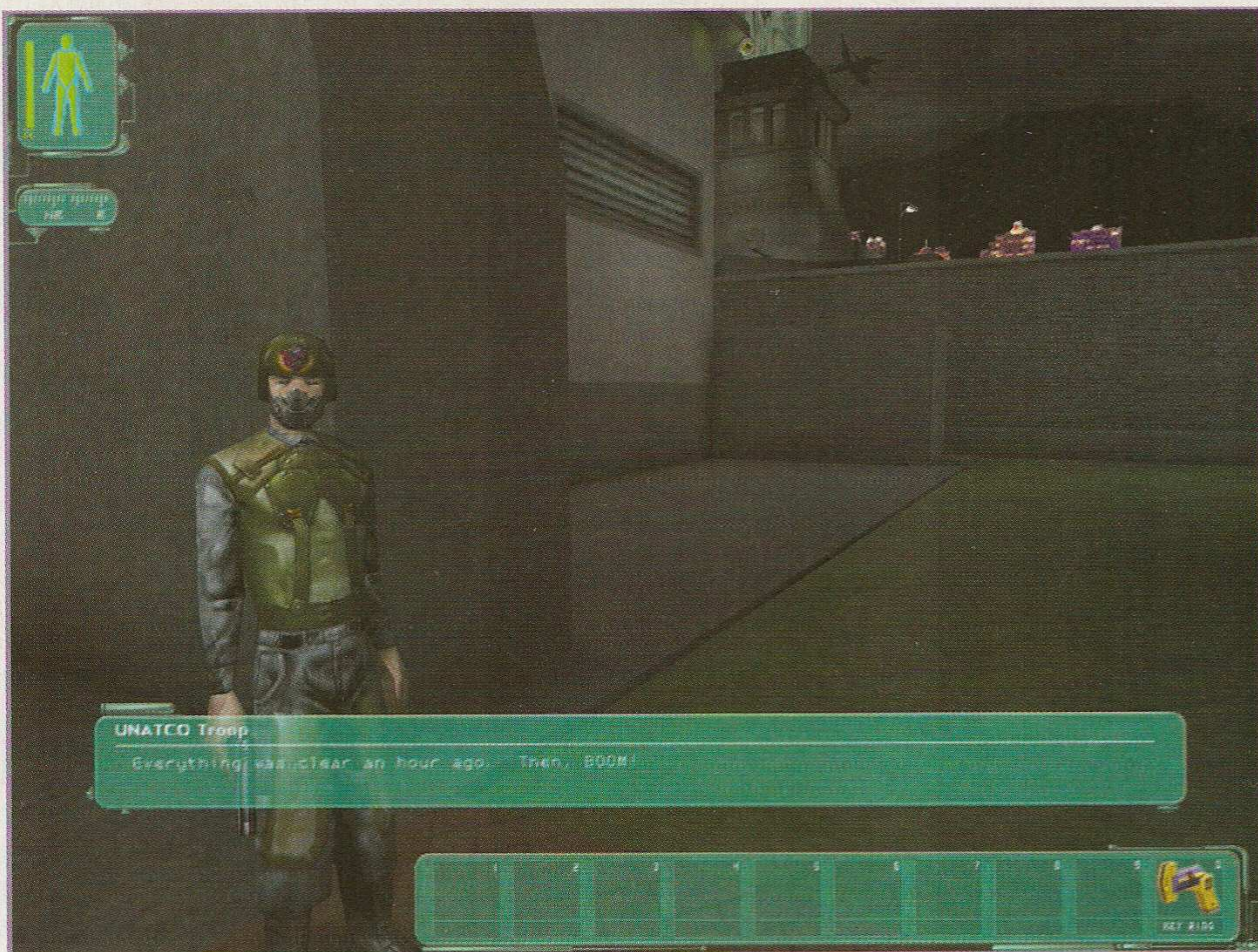
Deus Ex roda em uma versão altamente modificada da engine de Unreal. A cada passo, os designers lutaram para criar um mundo realista, convincente e interessante. Os ambientes são uma mistura entre Akira, Blade Runner e Arquivo X; cidades devastadas e tecnologia maravilhosa se encontram com conspirações de

Harley Filben

Yeah, if it's Lebedev you're gonna have a chance to be a hero. Manderley wants him dead.

todos os tamanhos: pequenas, grandes e insondáveis. Os locais incluem a já mencionada Ilha da Liberdade, o Battery Park da cidade de Nova Iorque, Hong Kong, Paris e Área 51. Sempre que possível, os designs das fases são baseados em fotos reais e reconhecimento local. Todo o jogo acontece à noite, dando uma apropriada atmosfera misteriosa aos acontecimentos.

Todo aspecto do jogo vai oferecer soluções múltiplas, permitindo extrema diferenciação de personagens e experiência de jogo personalizada. Spector dá um exemplo de pegar um item de um cofre. Um personagem poderia entrar em um computador e pegar a combinação. Um segundo pode se livrar de um guarda e roubar sua chave. Um terceiro pode abrir o cofre com explosões calculadas sem danificar o conteúdo. O game não é exigente quanto a forma que você completa as tarefas, contanto que você as cumpra. Não importa como estão definidas as habilidades de seu personagem, os puzzles terão uma solução; você nunca ficará preso pela falta de uma habilidade em particular.

As habilidades do jogo incluem computação, eletrônica, treinamento ambiental, arrombamento, medicina, natação, demolições, armas pesadas, armas de baixa tecnologia, pistolas e rifles. Cada habilidade tem quatro níveis de conhecimento: Untrained, Trained, Advanced e Master. As habilidades são melhoradas distribuindo os pontos de experiência ganhos (assim como em Diablo de PC). Não haverá pontos suficientes para adquirir nível Master em todas as habilidades; de fato, haverá apenas o suficiente para elevar a Master ou Advanced uma única habilidade, com sobra o bastante para adquirir o nível Trained em várias outras cate-

gorias. Contudo, você pode usar qualquer habilidade independente de sua perícia; mas a efetividade, é claro, irá variar.

Você vai aumentar as habilidades de seu personagem com upgrades cibernéticos e nanotecnologia. Através do jogo, você vai adquirir caixas de upgrade que contém duas habilidades mutuamente exclusivas; você deve escolher qual habilidade achar mais útil. Você pode pegar um equipamento de visão noturna OU lentes de aproximação; a habilidade de se mover em silêncio em qualquer velocidade OU de correr mais rápido e pular mais alto.

O que você diz aos NPCs é tão importante para o progresso do jogo quanto as habilidades que você escolhe. Os personagens se lembram do que você disse para eles; ações passadas determinam possibilidades e respostas futuras. "O jogo inteiro em seu nível central é sobre escolha e conseqüência," diz Spector. "Não haverá nenhuma resposta que não tenha algum tipo de efeito no mundo do jogo."

Independente da liberdade de jogo, Deus Ex oferece uma narrativa linear cheia de conspirações e reviravoltas. Você pode falar com NPCs através de árvores de diálogos que vão se ramificando, assim como assistir a cenas predeterminadas que revelam elementos importantes da história. Todos os diálogos do game usam atuação de voz.

Com sua ambientação criativa e fantástica liberdade de jogo, Deus Ex parece ser uma excelente opção para um gênero constantemente monótono. A Eidos ainda não anunciou oficialmente a conversão da versão PC para o Dreamcast, mas isso é um segredo mal guardado, já que várias origens, inclusive dentro da própria Eidos, já confirmaram a versão para o 128-bit da Sega.

Gamers - Game News - Sega Dreamcast

MAGFORCE RACING

Crave / VCC Entertainment

Corrida Espacial - GD (1)

Previsto para agosto de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★☆☆☆

"Se não pode vencê-los, junte-se a eles." Uma frase geralmente usada por pessoas que costuma-se dizer que não têm talento e criatividade para fazer suas próprias coisas. Mas quanto mais você joga games, mais você aprecia o fato de que as idéias originais são poucas e distantes. No entanto, de vez em quando você pode encontrar um bom clone se estiver prestando atenção. Considerando que um dos jogos de corrida espacial favoritos nunca será lançado para Dreamcast, muitos estavam precisando de um jogo de corrida futurista. Com certeza, MagForce Racing da Crave Entertainment pode ser uma cópia carbono de WipeOut, mas se a versão PC for uma indicação, provavelmente a maioria dos jogadores estará disposta a perdoar os produtores por sua falta de originalidade.

Nós demos uma olhada na versão importada (européia) para Windows, chamada Killer Loop e entre esta experiência e os detalhes que emergem da versão Dreamcast, realmente podemos dizer que este jogo dará ao sistema um pouco da diversidade tão necessária.

Esqueça por um momento os veículos de forma estranha do game e suas pistas sinuosas. A partir do momento em que é dada a largada, MagForce Racing é pura velocidade. E não estamos falando de algumas longas retas a 300 km/h ou um pouco de curvas fechadas a mais de 150 km/h. Estamos falando do tipo de aceleração que faz os recrutas da NASA molharem as calças. Poucos jogos passam esta sensação de completa e total aceleração e se o Dreamcast conseguir manter um frame-rate sólido, podemos esperar que este jogo seja um dos jogos de corrida mais rápido que já apareceu no sistema.

Este jogo rápido de deixar qualquer um zonzo e ao contrário da maioria dos jogos de corrida, ele pega emprestado um pouco de F-Zero da Nintendo na forma de um pouco de ação em gravidade zero, que funciona pelo conceito que deu o nome ao jogo. Diferente de F-Zero ou RollCage, a velocidade não é a chave para esta equação. Os veículos do jogo, conhecidos como TriPods, podem ser carregados com energia magnética que, em certas áreas, permitirá que você escale uma parede mais rápido do que um ladrão fugindo da polícia. Se você conseguir manter o controle, você pode usar esta habilidade para passar por seus oponentes, passar por setas que aumentam sua velocidade ou pegar novas armas.

Isso mesmo, armas. Como muitos jogos desta categoria, MagForce oferece muitos recursos ofensivos, desde mísseis teleguiados até minas e também tem alguns dispositivos de defesa, como escudos, para os mais pacíficos. Os efeitos são bastante espetaculares e consi-

Gamers - Game News - Game Boy Color

DONKEY KONG COUNTRY

Rare / Nintendo

Ação - N/D

Previsto para 28 de agosto de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★★★

Você pensou que Super Mario Bros. Deluxe era uma obra maravilhosa? Você ainda não viu nada. Pois a Nintendo e a Rare estiveram trabalhando duro pegando o game que sem dúvida promoveu a Rare do status "grande produtora" para "gênios da criação" em 93. Isso mesmo, Donkey Kong Country, um dos primeiros games de console a trazer gráficos renderizados em todos os seus trabalhos de arte (utilizando a tecnologia ACM, ou Advanced Computer Modeling), está dando um grande salto do "poderoso" Super NES de 16-bit para o resistente portátil Game Boy Color de 8-bit. E há muito com o que se alegrar.

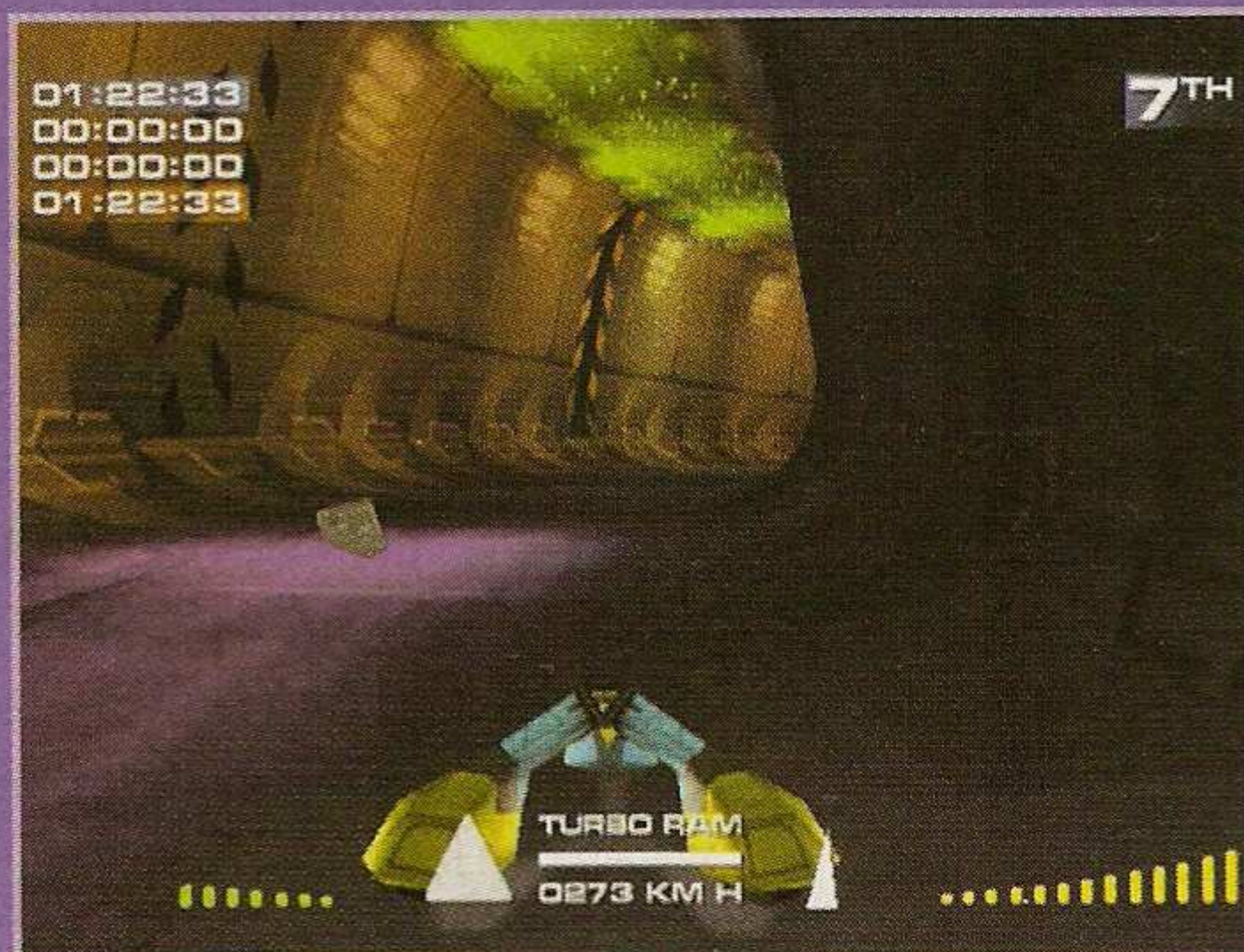
A Nintendo ainda não deu muitos detalhes sobre este jogo, até pouco tempo atrás não sabíamos se o Donkey Kong Country anunciado seria um título original ou a versão americana do recente lançamento colorido de Donkey Kong Land 3 no Japão. Mas agora nós sabemos, o jogo será o mais próximo possível de uma adaptação direta do game original de Super NES que foi lançada em 93.

Isso não será fácil, o Super NES é um sistema de 16-bit com mais capacidade gráfica e sonora do que o Game Boy Color (que ainda vem sobrevivendo com a velha tecnologia de 8-bit). Enquanto os sprites gráficos e os cenários serão convertidos do Super NES para o Game Boy Color, os programadores terão que realmente esticar as capacidades do portátil para fazer com que o jogo pareça na pequena tela pelo menos uma fração do que ele é no console.

derando a sua natureza concentrada na iluminação, devem ficar fantásticos no Dreamcast. Mas novamente, onde o jogo se excede é no visual. O game oferece 9 pistas diferentes, que oferecem lugares animais como o Havaí, Alemanha e até Marte. Cada uma tem seu próprio visual que se encaixa ao lugar e o design geral aqui é bem caprichado. Desde áreas altamente industrializadas até pistas rodeadas pela beleza da natureza, este jogo tem tudo. Espere só até a primeira vez em que você passar pelo túnel no fundo do mar na pista do Havaí, que é quase tão impressionante quanto à cachoeira que o espera na saída de tal túnel. Espantoso.

E a melhor parte é que mover-se em meio a esta loucura é extremamente fácil. Apenas tivemos a chance de testar a versão PC, mas a menos que a produtora VCC de alguma forma consiga estragar a conversão, você pode esperar que ela se sairá muito bem. Cada Pod tem um manuseio diferente, com níveis diferentes em múltiplas categorias que afetam tudo desde a velocidade que você pode atingir até a facilidade para fazer curvas. A maneira de pilotar é de alguma forma flutuante, quase como WipeOut, porém, graças às três pernas dos TriPods, não é tão frouxa quanto este outro título. Enquanto isso evita que você faça movimentos bruscos, quando você aprender como pilotar seu veículo, vai perceber que o controle é tão distinto quanto intuitivo.

E o legal é que, conforme você fica melhor, você habilita novas pistas com níveis de dificuldade maiores, além de acessar todos os 22 TriPods. Como um elemento extra, a versão Dreamcast vai oferecer um exclusivo suporte para multiplayer até quatro jogadores com tela dividida assim como um novo "Scramble Mode" que fornece aos jogadores upgrades e novos power-ups.

Ainda não temos muitos detalhes sobre estes elementos extras da versão Dreamcast, mas pode apostar que MagForce Racing, previsto para agosto de 2000, vai oferecer muita velocidade e diversão no console.

Características
- Gráficos renderizados em 3D
- Adaptação direta da versão Super NES
- Fases de bônus exclusivas
- Suporte para Game Boy Printer
- Suporte para Link Cable para dois jogadores
- Só para Game Boy Color

Não que a Rare não consiga, as primeiras imagens exibidas pela Nintendo realmente mostram uma paleta de cores brilhante e sprites detalhados. Agora é questão de ver o jogo em ação para saber como a Rare se saiu na conversão. O jogo foi uma aventura excelente no Super NES, mas com certeza aquele fator de admiração que o ajudava. Será que o mesmo fator de admiração pode ser mantido em versão portátil?

A Rare afirmou que as fases serão bem próximas ao que a versão Super NES oferecia. De fato, os produtores disseram que algumas fases são maiores em alguns aspectos. Outras inclusões: um modo para dois jogadores com Link Cable, assim como suporte para Game Boy Printer de algum modo. Também haverá novas fases de bônus para dar aos veteranos do original algo novo para jogar.

A Nintendo e a Rare têm muito tempo para trabalhar no jogo, já que atualmente ele está previsto para 28 de agosto. Por enquanto, confira as imagens e veja com seus próprios olhos o que os "gênios da criação" estão preparando para o portátil.

DINOSAUR PLANET
Rare / Nintendo
Adventure - 512 Mega
Sem previsão de lançamento (EUA)
EXPECTATIVA: ★★★★☆

COMING SOON

DINOSAUR PLANET

Não se pode dizer que a Rare não está fazendo a sua parte em levantar o Nintendo 64 em seus últimos dias. Em Dinosaur Planet, a produtora britânica está apresentando um jogo genuinamente enorme que pode ser justamente o tipo de game de alto nível que o console precisa para ter o seu desfecho glorioso. Dinosaur Planet não apenas requer o Expansion Pak de 4MB de RAM, mas o jogo será lançado em um cartucho de 512MBits. Resident Evil 2 com todas as suas seqüência em CG é o único outro game de Nintendo 64 a exigir um cartucho tão grande. O tamanho pode não ser importante, mas com certeza soa bem quando você fala sobre isso.

A fórmula de uma jornada para um lugar distante em nome de uma boa luta contra o mal é reprisada em Dinosaur Planet. Desta vez você terá que lutar para chegar até o verdadeiro Planeta dos Dinossauros para que você possa continuar a batalha contra as forças do mal que visam destruir o universo. A fama da Rare de unir grandes enredos a jogabilidade poderosa deve fornecer a Dinosaur Planet a mesma sensação de interatividade cinematográfica vista em Jet Force Gemini.

O que você ganha com toda esta memória e espaço extra? Você ganha um par de novos heróis, Sabre e Krystal e entre dezenas de outros personagens pelo jogo, um par de bichinhos controláveis. Apesar de não ter sido mencionado diretamente, vamos supor que estes companheiros dinossauros – cada um ligado a um personagem – será capaz de receber e executar comandos em tempo real, similar ao que veremos no modo multiplayer de Perfect Dark. Mandá-los para encontrar e recuperar objetos, cavar buracos, distrair os inimigos e até mesmo jogar parece ser algo de grande importância para avançar pelo jogo. Obviamente, parece que a lealdade destas criaturas depende de como o jogador as alimenta.

Personagens:
Sabre: Um guerreiro de vinte anos de idade e filho do grande mago Randorn. Quando o irmão mais velho de Sabre foi morto no campo de batalha, seu pai ficou inconsolável e desapareceu nas regiões selvagens. Agora, após muitos anos de tormento, Sabre está determinado a partir em seu encalço.
Krystal: Órfã aos seis anos de idade, Krystal foi adotada pelo errante Randorn e o acompanhou em suas jornadas por dez longos anos. Mas agora, com o descobrimento de um templo antigo, um novo capítulo de suas vidas – e de Sabre também – está para começar.

Cenas cinematográficas dramáticas definitivamente farão parte de Dinosaur Planet. Que maneira melhor para ocupar todo este espaço no gigantesco cartucho? Se a descrição da cena de abertura for alguma indicação, este game terá vários intervalos recompensantes para você admirar depois de completar certas áreas. Um vôo em uma espécie de caravela voadora na seqüência de abertura parece algo tirado de um filme de ficção científica dos anos 80. O filme Dark Crystal logo vem a mente ao ver o tema geral de Dinosaur Planet no site da Rare. Enquanto esta comparação é extremamente modesta, a intenção da Rare quanto a Dinosaur Planet não deve estar muito longe deste tipo de fantasia clássica.

Aventuras distintas os dois personagens principais é algo que temos visto com freqüência nos jogos anteriores da Rare. Esperamos que este sistema ganhe um novo tratamento em Dinosaur Planet após a decepção que muitos sentiram em games como Jet Force Gemini e Donkey Kong 64 onde a repetição, não mais a aventura, era o tema dominante. As respectivas aventuras de Sabre e Krystal são descritas como paralelas porém separadas. Isso significa que não teremos que atravessar a mesma fase várias vezes com diferentes personagens procurando por aquele objetivo secreto que apenas um certo macaco ou gêmeo espacial pode alcançar? Não temos certeza, mas estamos cruzando os dedos para que a Rare não faça outro jogo que frustre os jogadores da mesma maneira.

A Rare está preparando um sistema de controle "intuitivo baseado em situação" para tornar as coisas mais fáceis para os jogadores. O que isso significa é o que todos estão imaginando agora. Será que este sistema será tão simples quanto alternar entre os personagens em tempo real ou chegar em pontos de troca para pegar o personagem que você precisa em situações

Krystal

Sabre

cruciais? Seja o que for, com certeza não queremos que as horas de jogo de Dinosaur Planet não consistam em horas e horas de regressos repetitivos com diferentes personagens.

Efeitos de clima e jogabilidade sensível ao tempo provavelmente serão usados com destaque em Dinosaur Planet. As comparações com The Legend of Zelda: Ocarina of Time quando Dinosaur Planet era apenas um rumor, provavelmente se originaram do fato de que os dias e as noites passarão durante o curso do game da Rare assim como eles passavam na última aventura de Link. Isso e também a suposição de que Dinosaur Planet é um clássico Adventure 3D do tipo que já estamos acostumados a ver no Nintendo 64.

Aqui é onde os detalhes sólidos terminam. Mas podemos especular e imaginar outras características que Dinosaur Planet trará. Um modo multiplayer de algum tipo é quase obrigatório. O Nintendo 64 tem quatro entradas para controles e a Rare vai usá-las. Mas um modo cooperativo de dois jogadores está na moda hoje em dia e com os modos cooperativos de Jet Force Gemini e Perfect Dark em seu histórico, os caras da Rare podem dar o seu melhor tiro em seu mais novo game.

Os ambientes em tempo real que a Rare menciona ao descrever o jogo podem estar relacionados aos eventos independentes de cada personagem que ocorrem durante o jogo. Turok 3 (também com 512 MBits) terá um monte de atividades que não estarão sob o controle do jogador. Não há razão para a Rare não adicionar esta característica para tirar o máximo de Dinosaur Planet. É uma boa maneira de ilustrar a história sem parar para uma cena cinematográfica.

Não podemos esperar para ver as primeiras fotos e vídeos de Dinosaur Planet. Em seu website oficial, a Rare promete as primeiras imagens um pouco antes da E³ (início de maio). Logo teremos estas imagens para mostrar a você. Por enquanto, a empresa apenas revelou algumas imagens do jogo censuradas até a próxima revelação e também ilustrações. Dê uma passada na rareware.com para checar todos os detalhes e baixar os amáveis arquivos em MP3 das músicas do game.

A Rare não deu uma data oficial de lançamento, mas este é o último ano de produção de Dinosaur Planet de acordo com o site da empresa. Mas é melhor fazer isso do que dar uma data para a metade do ano 2000 e depois seguir com os vários adiamentos pelos quais a Rare é conhecida.

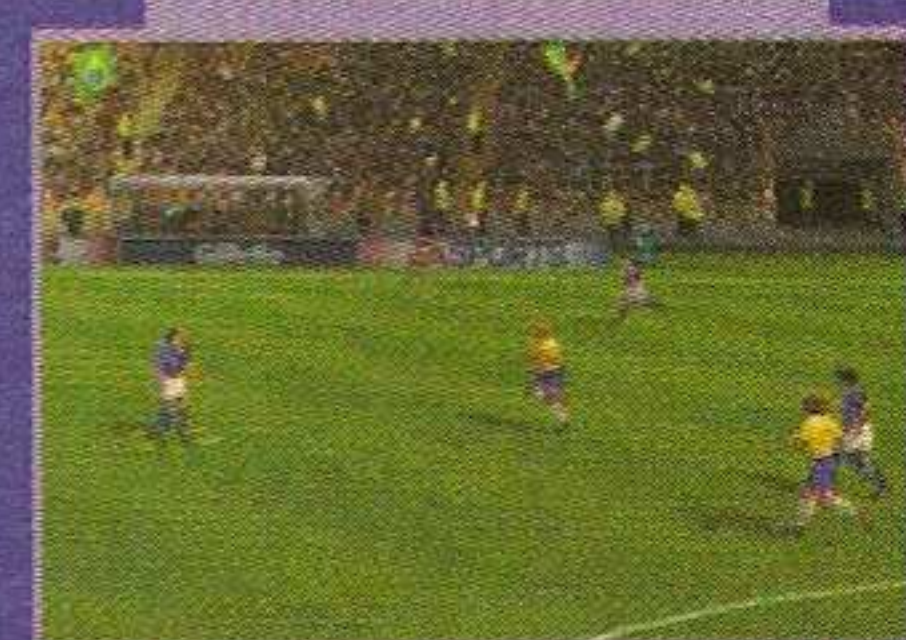
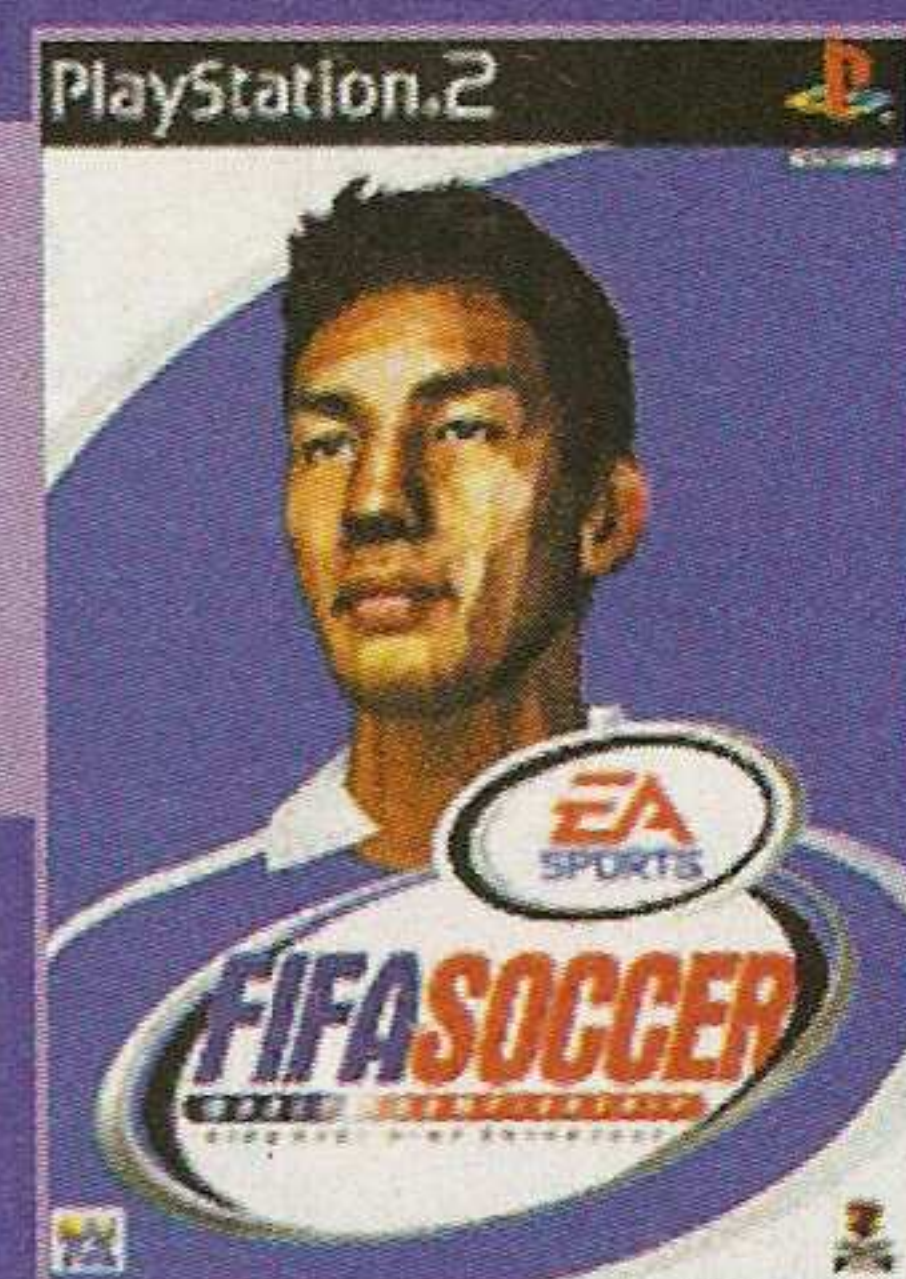
GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP 2000

EA Sports

Futebol - N/D

Previsto para 25 de maio de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

A EA mais uma vez se juntou a FIFA e a JFA (Japan Football Association) para trazer o mais novo update da série FIFA. Em comparação com os jogos anteriores da série da FIFA, os modelos dos jogadores terão cerca de 20 vezes o número de polígonos por jogador. Estes polígonos extras devem permitir jogadores com visual mais realista e com juntas mais suaves. Como podemos esperar dos jogos de esporte da EA, FIFA para PlayStation2 incluirá modos de edição de jogador e replay. Também haverá comemorações individuais de gol de vários superstars do futebol mundial.

O jogo terá um grande número de modos, incluindo Copa do Mundo, Mundial Sub-23, Liga, Treino e Exibição. Durante o jogo propriamente dito, as opções de manutenção e táticas permitirão que você altere estratégias e substitua jogadores em tempo real. Haverá ainda partidas acontecendo de dia, à tarde e à noite.

Este novo FIFA da EA pode dar um pulo na frente do Jikkyou World Soccer 2000 da Konami, que sofreu numerosos adiamentos e agora está previsto para 15 de junho de 2000 no Japão. Outro ponto em seu favor é a presença da estrela do futebol japonês Hidetoshi Nakata. Como ele ganhou fama na Série A do futebol italiano, ele se tornou o mais popular jogador de futebol, se não o atleta, de todo o Japão. E apesar de ser um pouco difícil identificar pelas imagens, os gráficos do game parecem bem sólidos com excelentes texturas. Com pouquíssimo tempo para lançar o game, parece que a EA tem mais um título forte de esporte em suas mãos.

FIFA Soccer World Championship 2000 será lançado para PlayStation2 no Japão no dia 25 de maio de 2000. Enquanto um lançamento nos EUA ainda não foi divulgado, as chances do jogo sair junto com o aparelho no mercado ocidental são boas.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION

GRIND SESSION

SCE / Shaba Games

Skate - CD (1)

Previsto para maio de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

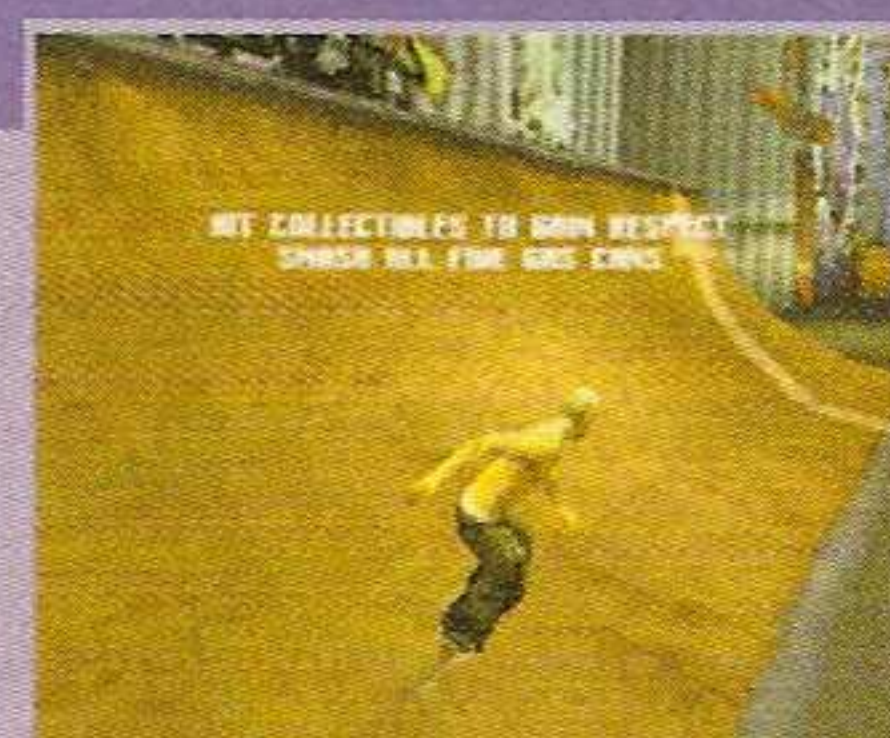
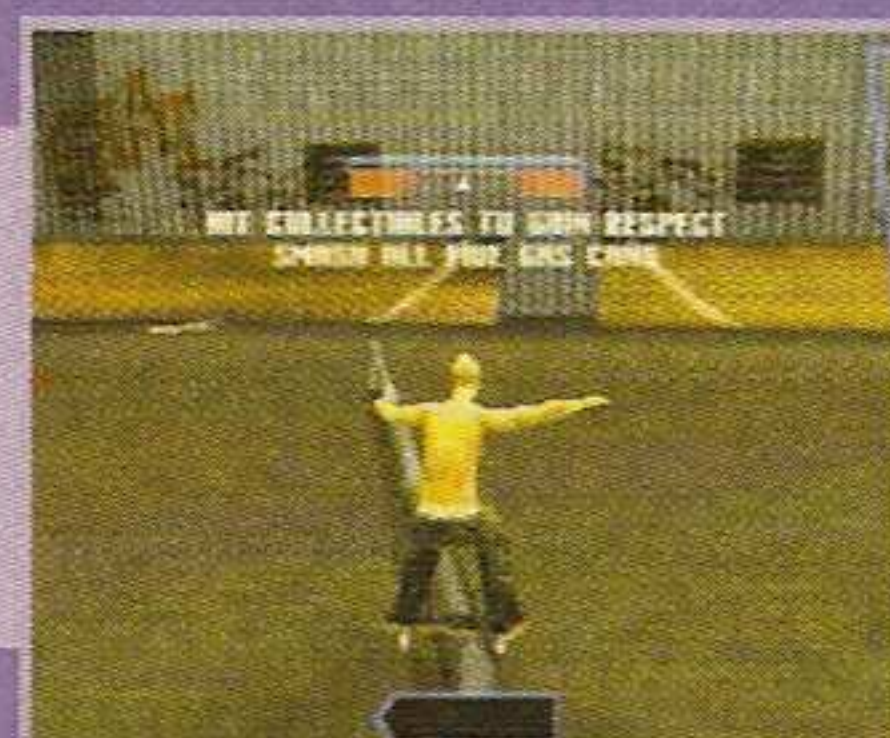
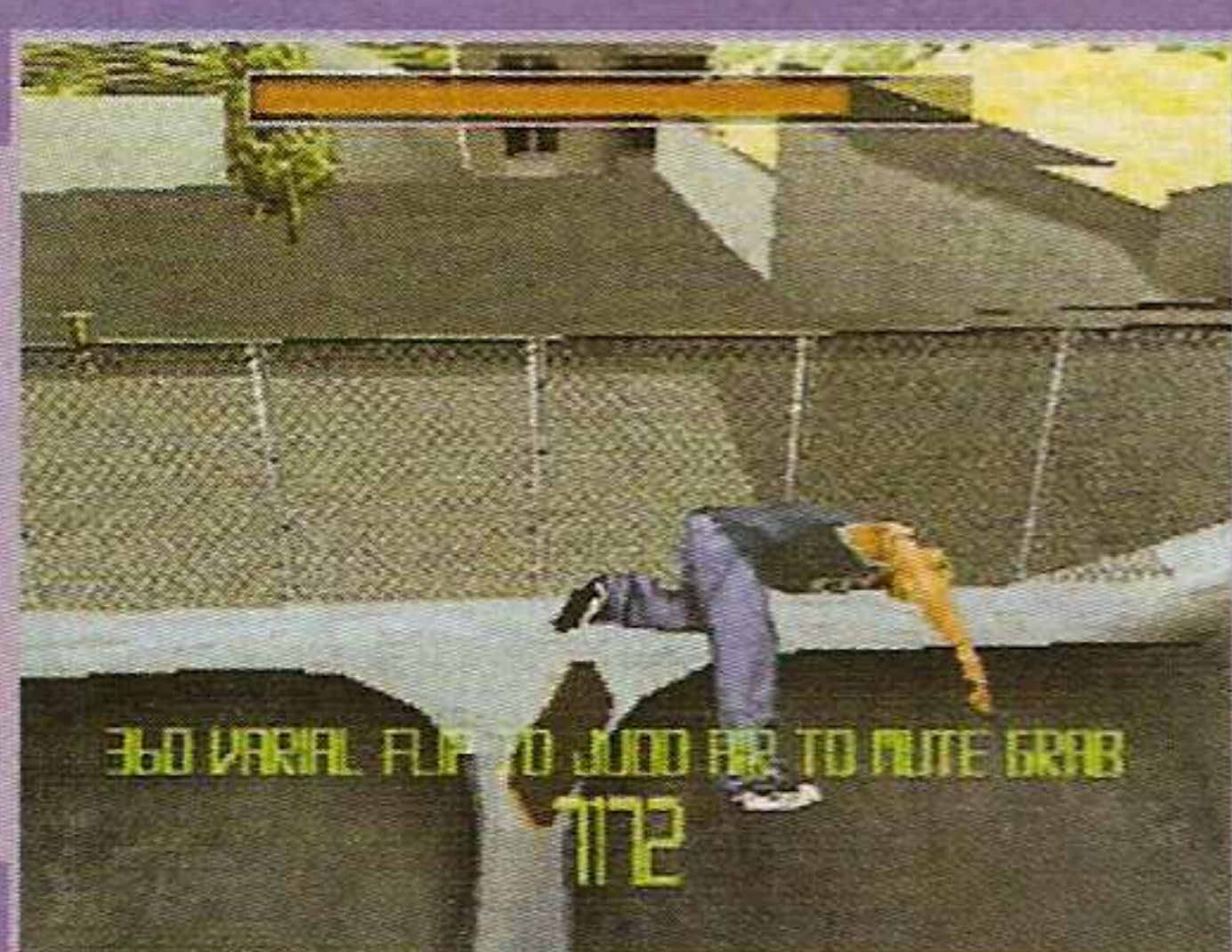
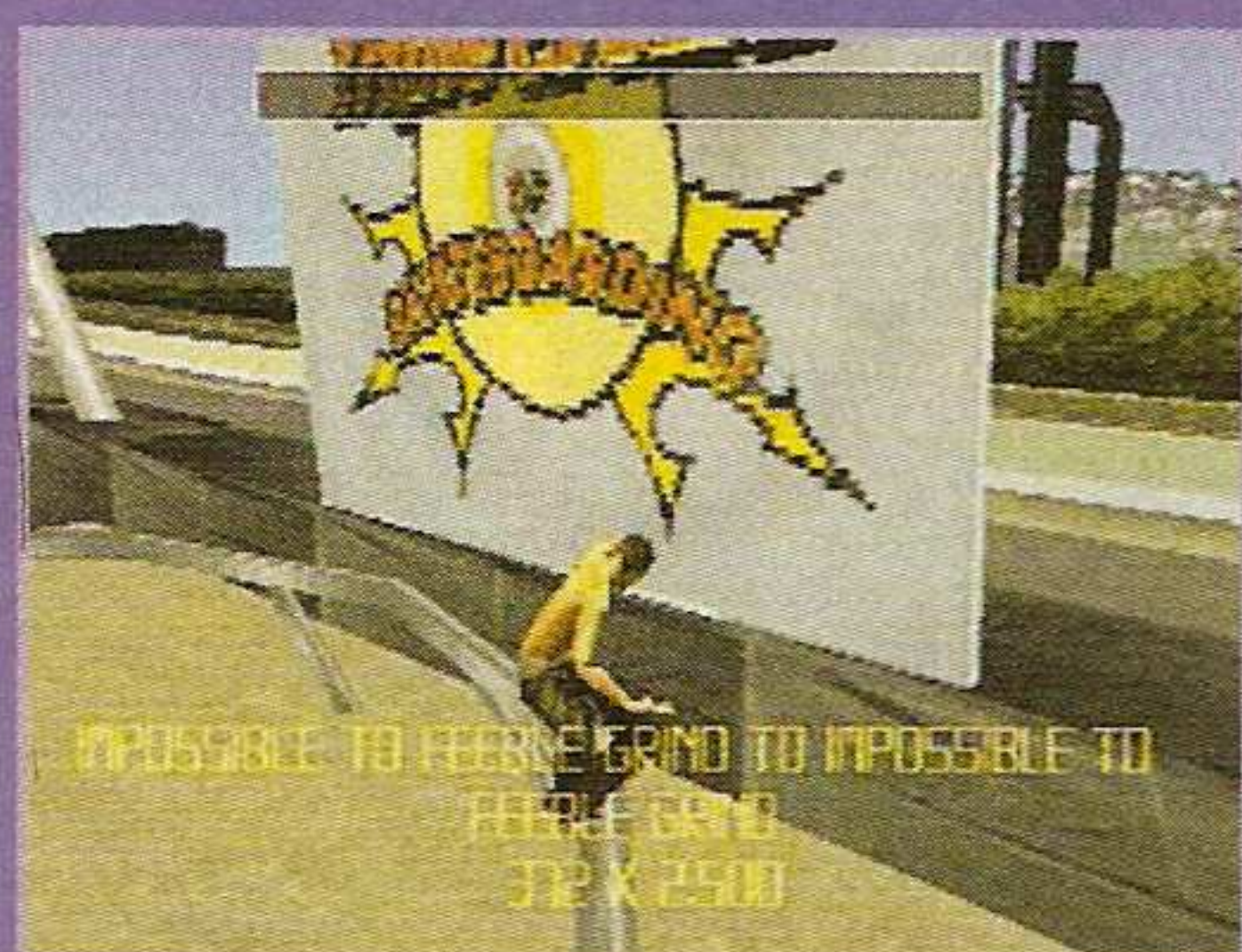
Com o sucesso de games de skate recentes como Tony Hawk, Street Sk8er e Thrasher Skate and Destroy, não é surpresa alguma ver outro título de skate surgir.

A Sony tem trabalhado em Grind Session com a Shaba Games já há um ano e meio. O jogo traz dez skatistas para jogar – quatro são personagens genéricos, mas os outros seis são profissionais como Daewon Song, Willie Santos e Jon Cardiel. O game tem vários modos de jogo tanto para um único jogador quanto para multiplayer. Os modos para um jogador são Tournament, Free Style, Practice e Training. Nem todos os modos multiplayer foram definidos ainda, apesar de que vários já foram revelados, como uma espécie de Party Mode onde oito pessoas tentam superar uns aos outros fazendo manobras e realizando pulos gigantescos. Você tem 20 segundos para fazer o seu melhor – quem tiver mais pontos no final é o vencedor.

Para concluir uma fase você tem que aumentar o seu medidor de respeito até o máximo. Para isso você deve realizar um certo número de manobras e cumprir objetivos específicos – objetivos como os Tech Bonuses. Estes últimos são basicamente corridas específicas, ou manobras, que o game indica com setas na tela. Cada fase tem dez Tech Bonuses para completar. Cinco são de dificuldade média, mas completar os outros cinco requer muito mais habilidade. Você também terá que cumprir vários mini-desafios com os ambientes interativos em cada fase. Em algumas fases você terá que perseguir pombos no parque, outras irão forçá-lo a mover algo. Fazendo tudo direito e concluindo as fases você ganhará fotos e videos radicais de seu skatista realizando manobras e elevando-se.

Os controles têm basicamente a mesma configuração de Tony Hawk's Pro Skater. A sensação do jogo a este ponto da fase de desenvolvimento já é surpreendentemente sólida. Enquanto o jogo parece ser um pouco mais fundamentado na realidade do que Tony Hawk é, Grind Session de modo algum parece um simulador.

Graficamente, o jogo parece uma mistura entre Tony Hawk e Thrasher Skate and Destroy. As fases parecem nítidas, os skatistas se movem realisticamente e o jogo tem alguns efeitos visuais belíssimos.

Enquanto os efeitos sonoros e o áudio do jogo ainda estão sendo trabalhados, uma coisa que pode ser dita sobre o game no departamento sonoro é que ele tem uma trilha sonora impressionante. Grind Session possui faixas reais de bandas como Man or Astroman, Sonic Youth, Suicidal Tendencies, Zen Guerrilla, Cornelius, GZA, DJ Shadow, KRS-One, Dr. Octagon, Jurassic 5, The X-Ecutioners, NOFX, Black Flag e outras.

Grind Session, mais do que qualquer outro game de skate que não seja Tony Hawk, é um jogo muito fácil de pegar e jogar. Por que? Porque o esquema de controle é praticamente idêntico ao de Tony Hawk's Pro Skater. O botão ▲ realiza Grinds, O cuida dos Grabs e □ realiza suas manobras aéreas, como os Hellflips. Segurar o X fará você pular mais alto. A comparação não acaba no controle. Seus objetivos nas fases também são parecidos. Cada área tem dois objetivos baseados em pontuação, um objetivo baseado em quebra (como acertar dez latas de lixo, ou pombos ou caixas) e um objetivo baseado em linhas técnicas de skate, essencialmente exigindo que você conecte os pontos em uma pista. Apertando o R2 em qualquer hora fará com que as linhas técnicas sejam exibidas e você verá linhas coloridas conectadas por grandes círculos coloridos. Para passar por uma linha, você simplesmente deve fazer uma combinação de manobras enquanto passa por todos os círculos. Cada fase tem dez linhas e como você já deve ter adivinhado, algumas são muito fáceis, enquanto outras requerem habilidades sobre-humanas.

O que coloca o game aparte de Tony Hawk da Activision é o grande número de manobras disponíveis. Conforme o jogo progride, você ganha várias manobras novas, e os skatistas profissionais do jogo começam com toneladas de manobras já disponíveis. Cada direção combinada com □ ou O faz uma manobra diferente e também há uma série de manobras mais difíceis que requerem múltiplas direções apertadas, assim como algumas das manobras especiais de Tony Hawk's Pro Skater.

Parece fácil olhar Grind Session e julgá-lo um clone de Tony Hawk, mas o game tem uma profundidade inacreditável. As fases são bonitas e enormes, e as várias linhas técnicas obrigam você a andar pela fase inteira, não apenas por um cano ou seqüência de trilhos, se você quiser progredir através do jogo inteiro. Além disso, há vários outros modos além Tournament principal. Os modos para um jogador incluem uma pequena fase de Training, Open Skate e Endurance, que coloca você em uma fase e mostra qual manobra ou combinação de manobras cumprir dentro de um determinado tempo. Os modos de multiplayer inclui uma variação do HORSE de Tony Hawk, onde um jogador faz uma manobra, então o outro jogador deve imitar esta manobra e adicionar mais uma por conta própria. A seqüência de manobras fica maior e maior até que alguém erre e ganhe uma letra. Também há um desfio pelas melhores manobras e a conhecida competição por pontos.

Só a versão preliminar já ofereceu uma quantidade enorme de diversão. Espere para pôr as mãos em Grind Session em breve, por volta do final de maio.

Espaço do LEITOR

Edição 67

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

VIDEO CD NO PS - PS2 NO BRASIL - FFVIII - FILMES BASEADOS?

Hello! galera da Gamers, certo? Sinceramente vocês dão duro mesmo. Pra fazer uma revista de 60 e poucas páginas semanalmente não é pra qualquer um não. Bem sou mais um que tem dúvidas e se não estiver incomodando e não for usar muito espaço na revista POR FAVOR RESPONDAM: **1ª)** Existe um aparelho chamado ampliador de memória para PlayStation? Se existe, dá para assistir DVD nele? **2ª)** Qual sua opinião sobre a possibilidade de 0 a 100 do PlayStation2 ser lançado no Brasil? **3ª)** Existe uma estratégia completa de Final Fantasy VIII? Se não existe pretendem fazer? **4ª)** Sou fanático por filmes baseados em jogo de game. Existem mais informações sobre os filmes Final Fantasy e Resident Evil? **5ª)** Com um Nintendo 64 não pude jogar um RPG de peso (exceto Zelda), isso me levou a vendê-lo e pegar um PlayStation, mas por que a Square parou de fabricar jogos para a Nintendo? **6ª)** Resident Evil Zero só será lançado mesmo para Nintendo 64? Só isso. Ah, quase ia me esquecendo, existe uma fêmea em suas equipes de produções? Agora sim, valeu mesmo e até a próxima.

ALLAN DIEGO — VIA E-MAIL

*Hello, Allan. O trabalho aqui realmente puxado, mas só assim para levar até você uma Gamers por semana. Quanto às suas dúvidas incomodarem, na verdade todas as perguntas são o motivo desta seção e nós ficamos lisonjeados em receber cada carta; a respeito do espaço ocupado, não esquenta a cabeça. Agora vamos as respostas: **1ª)** Tal aparelho não foi produzido para o console da Sony, mas há, sim, um add-on que permite ao PlayStation ler filmes no formato MPEG1, ou seja, a compressão usada em Video CD. Não é possível ler DVDs com o acessório, mas o acervo de Video CDs é grande, contando, inclusive, com títulos nacionais. A qualidade de imagem nem se compara à dos DVDs, mas ainda assim é satisfatória. O aparelho pode ser encontrado em algumas importadoras e custa em torno de R$100. **2ª)** Oficialmente pela Sony do Brasil? Diríamos, uns 60%. Mas o aparelho importado já está circulando por aqui. **3ª)** Não. Talvez. **4ª)** Quanto a Final Fantasy Movie, novas informações foram liberadas recentemente. A Columbia Pictures colocou no ar o site finalfantasy.com, contendo algumas informações do filme que está programado para julho de 2001 no Japão e EUA. O filme vai revolucionar a computação gráfica e toda a indústria do cinema, como pode-se ver nos trailers disponíveis no site. Foi revelada também uma vaga descrição do ambicioso enredo: onde tudo se passa na Terra no ano 2065. A destruição e confusão se espalhou por toda parte, a população foi dizimada e os poucos humanos que restaram precisam encontrar uma maneira de sobreviver. Neste mundo, a morte é encarada de perto com o trespasse das pessoas amadas. Começa-se a questionar o significado de "vida" e "amor", qual a definição filosófica do "coração". Depois de tudo o que se passou, a ciência analizou a vida e a morte, definindo vida como uma forma de energia. Quanto ao filme de Resident Evil, nada mais foi dito. **5ª)** Pena que você não viu Ogre Battle*

EM GAMES - SQUARE, NINTENDO E SONY - RESIDENT O SÓ NO N64

64 e nem vai ter a chance de jogar o fantástico Legend of Zelda: Majora's Mask, mas a decisão já foi tomada. O motivo da Square mover todos os seus projetos para a máquina da Sony foi questões de política. A Nintendo sempre foi muito rigorosa com as softhouses que desenvolvem jogos para seus consoles e a Square estava insatisfeita com esta inflexibilidade da Big N, principalmente no que dizia respeito a distribuição de jogos. A gigante dos RPGs queria mais autonomia, então veio a Sony com seu PlayStation e distribuiu kits de desenvolvimento para algumas empresas. A Square se interessou, abriu negociações com a Sony vendi a facilidade de desenvolvimento da máquina, além da política, fechou um acordo de exclusividade, deixando para trás os dias de limitações com a Nintendo. ***6ª)*** *Neste ponto você deu muito azar de desfazer-se de seu console Nintendo, pois a mais nova e promissora versão do Survival Horror da Capcom será exclusiva para o 64-bit. E como você quase se esqueceu da última pergunta, não deve ser algo importante e não iremos responder... Brincadeira. Sim, há algumas representantes do sexo "frágil" envolvidas na produção da revista. Até a próxima, Allan.*

Olá! Aí vai uma pergunta sobre o jogão Final Fantasy VIII: **1ª)** Para que servem esses itens: Monk's Code, Gold Armor, Diamond Armor, Knight's Code, Rocket Engine, Doc's Code, Magic Armlet, Moon/Steel Curtain, Phoenix Spirit, Aegis Amulet, Samantha Soul, Rocket Engine, Med Kit, Healing Ring, Bomb Spirit, Glow Curtain, Hundred Needles? **2ª)** Vocês lêem meus e-mails? **3ª)** Quando está previsto o FFIX? Valeu e Fui!!!

VIA E-MAIL — **GUILHERME V. CASTELLO**

Mais direto impossível. Então vamos lá: ***1ª)*** *Todos os itens que você mencionou pertencem à classe usada para ensinar habilidades aos Guardian Forces. Para isso, é necessário que o GF a receber a habilidade tenha espaço para aprendê-la (se ele estiver cheio, use o item Amnesia Greens para ele "esquecer" uma habilidade); então é só escolher o item referente à habilidade que você deseja que o GF aprenda, selecionar o GF e pronto! Seu guardião agora tem uma habilidade nova. Esta é mais uma maneira de personalizar o seu jogo, podendo apagar habilidades que você não utiliza e dar aos seus GFs outras mais úteis. Além dos itens que você mencionou, há vários outros (um para cada habilidade existente no jogo), mas vamos listar apenas as que você pediu; confira a lista dos itens e as respectivas habilidades que eles ensinam: Monk's Code (Counter), Gold Armor (GFHP+30%), Diamond Armor (GFHP+40%), Knight's Code (Cover), Rocket Engine (Spd+40%), Doc's Code (Med Data), Magic Armlet (Spr+60%), Moon Curtain (Auto-Shell), Steel Curtain (Auto-Protect), Phoenix Spirit (Revive),*

Squall Leonhart

OS MELHORES DO MÊS

AS REGRAS DO JOGO

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circuito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

TÍTULOS PROPOSTOS

SEGA DREAMCAST
Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

NINTENDO 64
Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circuito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circuito Metro Madness

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

OS RECORDES

SONY PLAYSTATION
Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

NINTENDO 64
Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circuito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circuito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Marcos C. Schivitz (20.783)
2º - Alexandre Lopes (16.536)

DÚVIDAS - DÚVIDAS - DÍVIDA - DÍVIDA... QUER DIZER, DÚVIDAS

Aegis Amulet (Eva-J), Samantha Soul (SumMag+40%), Rocket Engine (Spd+40%), Med Kit (Treatment), Healing Ring (Recover), Bomb Spirit (Kamikaze), Glow Curtain (Auto-Reflect), Hundred Needles (Return Damage). ***2ª)*** *Não!* ***3ª)*** *Previsto ele está faz tempo, mas só vai sair mesmo no dia 19 de julho de 2000. Falô aê.*

Ol! Tudo bem com vocês? É a Cris de novo e antes de tudo quero dizer um "brigadão" por terem publicado minha carta (até que enfim consegui ir no Chocobo Sanctuary). A revista está incrível como sempre e preciso de um help para algumas questões: **1ª)** Comprei o Pocketstation e joguei aqueles bagulhinhos com chocobos, moombas, etc. Aí eu ganhei um item chamado "Friendship" e outro chamado "Minimog". Tá, o 1º invoca um moomba e o 2º eu acoplei no meu Diablos, dando a possibilidade de um novo comando: Minimog. Coloquei no Squall, mas quando uso na batalha aparece a mensagem: "Minimog is not here". Então onde o Minimog está? **2ª)** Esta dúvida é meio antiga, mas vou tentar: em Wild Arms (o primeiro), onde fica o "The Abyss". **3ª)** Comprei Tomb Raider: The Last Revelation e estou adorando o jogo, mas onde está a fase de treinamento na casa de Lara? O "treino" é só aquele início com Von Croy? Bem, por enquanto é isso aí. Valeu pela atenção e até a próxima! Tchau!

CRIS OLIVEIRA — **MARINGÁ - PR**

Como vai Cris? Como você pode notar o espaço, vamos às respostas: ***1ª)*** *Ele só pode estar passeando no PocketStation! Entre na opção Chocobo World (no jogo) e passe-o para o game.* ***2ª)*** *Compre um lote de Goat Dolls e compre Goat Dolls, além de ter dois Duplicators. Voe para Elw Pyramid à nordeste de Baskar Village. Esmurre o teleporter verde, entre nele e você pode ser levado ao "The Abyss" (a tela fica vermelha).* ***2ª)*** *Sim, somente!*

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Fireball Games**
R. Osvaldo Pfutzenreuter, 67, Pilarzinho, Curitiba - PR CEP 82115-450 (fireballgames@bol.com.br)
Não cobramos inscrição. Temos carteirinha, jornal mensal e um serviço por telefone ou e-mail com dicas, códigos e truques para N64 e PS.

2. **Clube Evil Games**
Rua Willy Sholland nº 1002 CEP 89225-500 Joinville - SC.
Temos carteirinha de sócio, damos dicas de jogos de N64, PS, Super Nintendo, Dreamcast. Mande os truques de seus jogos prediletos e desenhos concorrendo a um CD de Playstation por mês. Qualquer dúvida mande sua carta.

3. **Legacy of Players**
Bispo Eugênio Demazenod, 13, Vila Alpina, São Paulo - CEP 03206-040
Trocamos dicas, códigos de Game Shark só para PS. Como estamos nos formando agora, carteirinha é questão de tempo. Perguntas e dúvidas, escreva.

4. **FIWOC - Federação Internacional Word Champion**
R. João Romão Siqueira, 22, Centro, Cabo Verde - MG CEP 37880-000
Se você é fanático por jogo de futebol, associe-se já. Carteira de sócio grátis, além de vários acessórios. Visite nosso site em: www.fiwoccampeonatao.com.br

5. **Cube Animalesco**
Rua Rafael Bandeira Teixeira, 929, Ponta Porã - MS CEP 79900-000
Associe-se em um dos mais vantajosos clubes de games. Todos os meses sorteamos CDs. Associe-se e descubra as nossas outras vantagens.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO

Noiado!

FRASE DO MÊS DESTA SEMANA! *"Cientistas ganham mais de 500 mil dólares para descobrir que os mosquistos sonham colorido"* — ***Zelão***

Meu nome é Hermes&Renato (é um nome só mesmo) e estou com algumas dúvidas. Devido a uma falha no espaço-tempo, uma brecha transdimensional (escrev certo?) foi aberta à cerca de alguns anos atrás. Fui transportado da minha dimensão Xchucruttes para esta em que nós estamos. Então só agora descobri que existem pessoas normais neste mundo e estão numa redação de uma revista de games e quero saber se vocês também vieram da minha dimensão. No jogo Crazy Taxy do Dreamcast, peguei um Big Mac vindo de Pale com nome de Ash Ketchup como passageiro e ele deseja vestir uma calça da Levis dentro da barriga de uma mulher grávida, como faço? Briga de Saci vale pernada? Seaquinevaseeuusavaesqui? Se eu misturasse o Oro com o Blanka, com o Red XIII, com a masculinidade do Subaru Sumeragi (Tokyo Babyon), as piadas "engraçadas" de Billy Cristal e colocasse nele o cérebro de uma loira, o que daria? Vocês gostariam de entrar para uma equipe de super heróis de um manga chamado os 13 (13=louco)? Piada do mês: "Vocês já viram um tamanduá bandeira? Eu vi um pendurado num mastro ontem." HaHaHaHa... E aí feinho, já que não tem nada pegando na bagaça eu vou indo, certo manos. Os manos pou as minas pa... Não sei contar por favor numerem minhas perguntas. Quando chegarem aqui nesta linha vocês vão ter lido mais que 200 palavras, 27 linhas, 14 parágrafos e 2912 caracteres. Puxa Saco (ps) - Parabéns pela seção alombrado, quero dizer, pancado, não desculpe, abilolado (vcs sabem o que é isso?), deixa pra lá. A revista Gamers é a melhor do Brasil, mas lá dimensão Xchucruttes a melhor é a Sremag. Sueda pra vcs.

HERMES&RENATO — **GUARUJÁ - SP**

Piuí... Marmota dois, marmota 2, quem fala? O quê? Hermes e Renato escrevendo para a gente? Hein? Ufa, por um momento pensamos que fossem aqueles dois retardados da MTV que tendem a usar palavras impróprias. Mas tudo bem, a resposta do primeiro comentário é não. A do segundo, onde você menciona Ash, abra o ziper e vista a mulher. Na pergunta que você menciona briga de Saci, só vale se for giratória dupla ou uma rasteira aérea. Na pergunta da mistura de personagens, você teria o mais incrível, feinho, ridículo, ignorante, obsoleto, catastrófico, apocaliptmático, não descendente de nenhuma raça de personagens já criadas em todo o planeta Terra... Benimaru "Ni"kaido (menininho alegre esse, não?). Em relação à proposta de tomarmos parte de um mangá chamados "os 13" até que seria, legal. Anote aí os nomes dos personagens: Diarréia Boy, Pimpi, LofLof, Juruna, Hankantar, Heisichikphriniblifkt e Bizzaru Garugariada. Piada resposta: "Piu!". Aê manos, essas suas palavra tá imitando do nóis? Tá tirando nóis de comédia? Tá achando que o papel é di brinquedo? Fica esperto pra não trombar com uns chegado na sua goma, certo? Falô, feinho!

Márcio Simberg Anaia
São Paulo - SP

Clayton T. de Alencar
São Paulo - SP

KEN 20 10 99 Dioni

Dioni Rieli dos Santos
São Paulo - SP

Sérgio A. Laurentino
Natal - RN

PLAYSTATION

Army Men: Air Attack

Missão secreta

Entre com ↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, ▲, → como uma password.

PLAYSTATION

Dune 2000

Mapa completo

Vá para a sidebar e pressione X ao selecionar "□", "○", "X", "▲", "▲", "□".

PLAYSTATION

Toy Story 2

Level select

Na tela de options, pressione →, ←, ○, ▲ (2 vezes) para habilitar todas as fases. Nota: você ainda precisará coletar os Pizza Planet Tokens.

PLAYSTATION

MDK

Arena bônus

No mundo 1 da Arena 1, após você explodir a atomic door com o "world's smallest atomic device", volte para a caverna onde você começou o game. Você encontrará uma bola pink. Entre na bola. Você irá aparecer em uma nova arena. Atire em todos os Grunts nesta arena. Um tornado (útil para destruir tudo na arena) e health bites irá flutuar abaixo. Pegue-os e então volte para a bola. Você irá para a Arena 2.

God Mode

Durante o jogo, pause e pressione ↓, L1, ↑, □, Start, Start, ○, ▲, ▲, ○, →, ↑, ←, L1, □. Despause o game para habilitar o código.

Level Select

Na tela título, pressione ←, ○, ▲, ↑, □.

Vários Cheats

Antes de entrar com as seqüências, pause o game e pressione ↓, R1, ↑, □.

Bones Airstrike: pressione ↓, ↑, ○, ↓, ↑, ↓, R1.

Cow Drop: pressione ↑, ↓, ↓, R1, →.

Dummy Decoy: pressione X, R1, →, ○, X, ↑, □.

Invencibilidade: pressione ○, ▲, ▲, ○, →, ↑, ←, R1, □.

Mortar: pressione ←, R1, ▲, □, →, ○, ←, ←.

PLAYSTATION

Nuke: pressione ↓, ↑, □, ▲, ↓, ○, ○, →.

Sniper Grenade: pressione ↑, □, R1, ←, ○, ▲, □.

Super Chain Gun: pressione ←, R1, ↓, □, ▲, ↑, ↓.

Super Speed: pressione →, ○, ▲, ○, X. (Durante o jogo segure R2.)

Thumper: pressione ↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓.

Tornado: pressione ↓, R1, □, ▲, →, ↑, X.

Bomb: pressione ↓, →, ○, ○, ←, ←, ↑, □, ▲.

PLAYSTATION

BATTLETANX

Global Assault

Level select

Entre com "BCKDR" como password.

Brandon gang

Entre com "SMSLGNG" como password.

Cassandra gang

Entre com "NSTYGRL" como

password.

Habilitar todos os tanques
Entre com "THRTN" como password.

Habilitar todas as armas
Entre com "SRTHMB" como password.

PLAYSTATION

Samurai Shodown: Warriors Rage

Nota: este jogo é chamado Samurai Shodown: Warriors Rage 2 no Japão.

Jogue como Tohma Kuki
Complete o story mode com Seishiro Kuki.

Jogue como Mikoto
Complete o story mode com Haomaru.

Jogue como Yuda
Complete o story mode com Mikoto.

Jogue como Seishiro Kuno
Complete o story mode com todos os personagens.

PLAYSTATION

International Superstar Soccer Pro Evolution

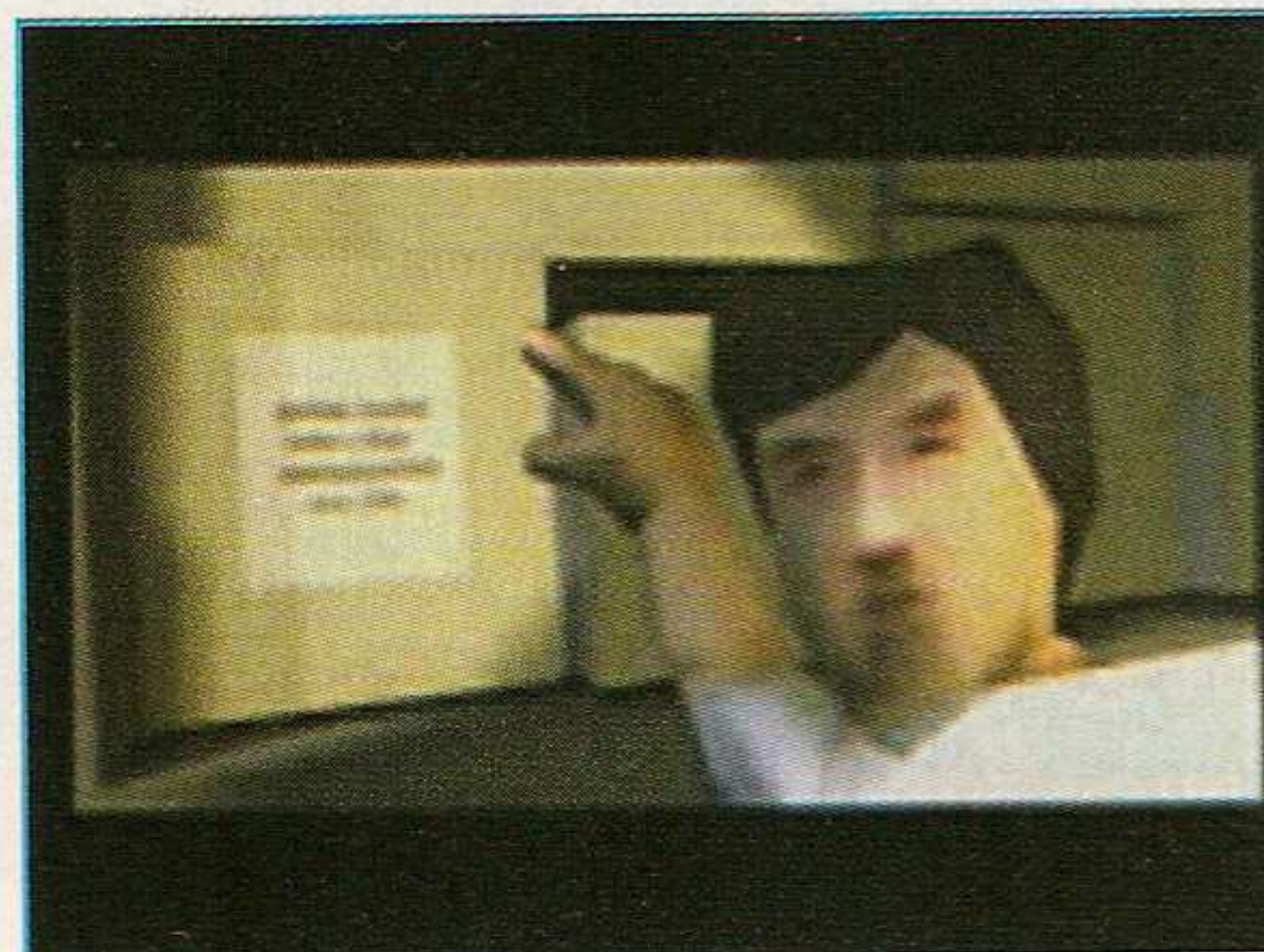
Nota: este jogo também é chamado World Soccer Jikkyo Winning Eleven 4.

Time Old Japan
Complete as Olimpíadas com o Japan.

Bonus cup
Complete o game com todas as copas.

Times bônus
Complete o game com todas as ligas e copas na dificuldade hard. Então os times European All-Star, World All-Star, Classic European All-Star e Classic World All-Star serão destravados.

Estádios bônus
Vença a Konami Cup em qualquer nível de dificuldade para habilitar o estádio Clubhouse no modo exhibition.

PLAYSTATION

Jackie Chan: Stuntmaster

Movie theatre
Adquira os vinte gold dragons para habilitar o Jackie Chan movie theatre.

Golpes
Segure □. Jackie irá dar um soco e então um Drunken Master Punch. Seu oponente deverá ficar tonto e dará a oportunidade de usar o Jumpkick ou qualquer outro combo.

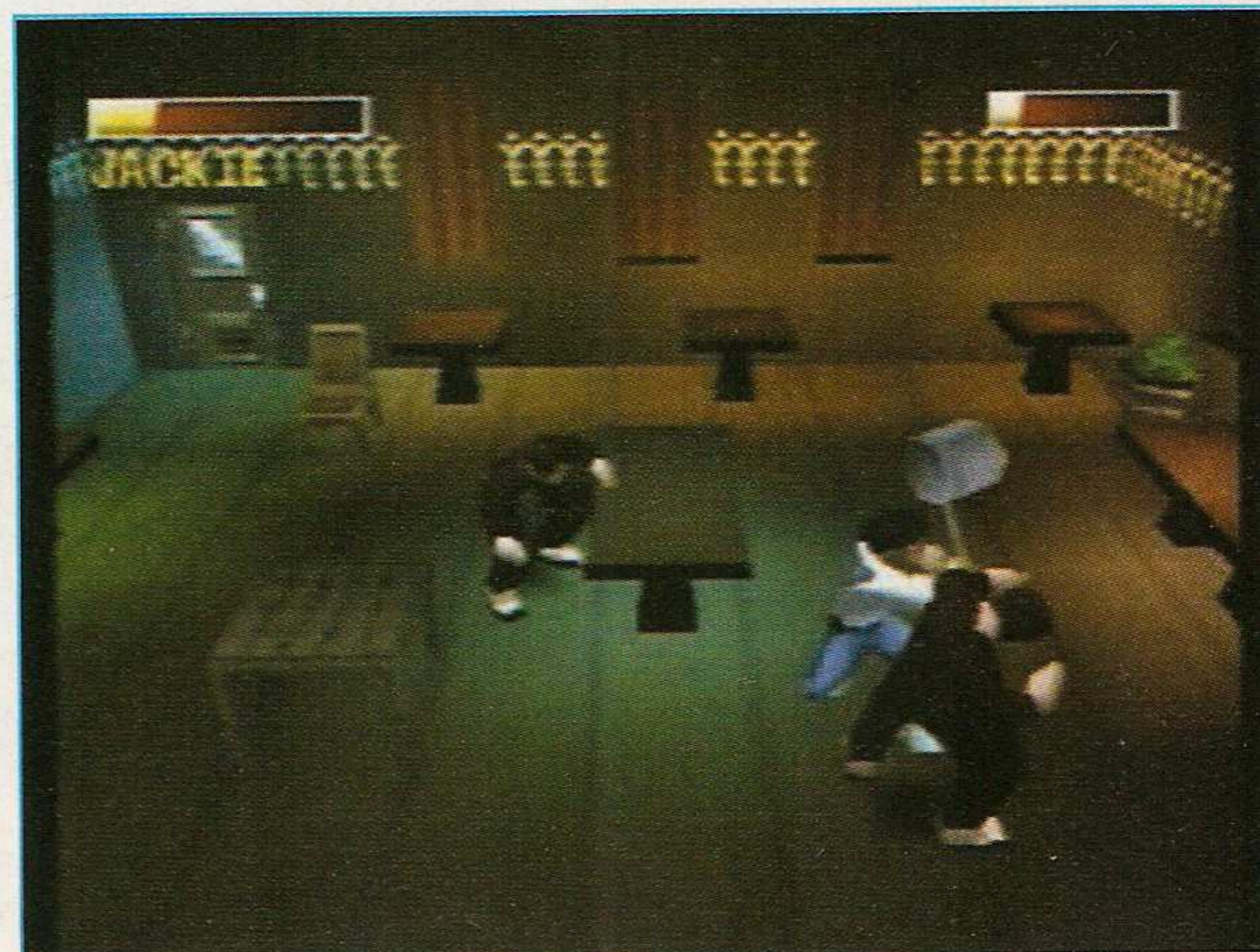
Segure ▲. Jackie irá chutar, então pule e chute.

Pressione □ (2 vezes), ▲ (2 vezes). Jackie deverá dar três socos, então virar e acertar o oponente.

Corra para uma parede e segure ▲. Jackie deverá correr, pular na parede e chutar o oponente atrás dele.

Pressione o botão de rolar e imediatamente segure ▲. Jackie irá rolar e chutar duas vezes.

Pressione o botão de rolar e imediatamente segure □. Jackie irá rolar e dar um poderoso soco.

Segure o botão de agarrar e X, □, ○, ou ▲. Jackie deverá executar um soco especial ao invés de um soco normal.

DREAMCAST

Generator Volume 1

Reiniciar rapidamente (Bass Fishing)

Normalmente, o game irá retornar para o menu principal de Generator após a tela de "Game Over". Para evitar isso e permitir que outro jogo Bass Fishing comece mais rápido, segure rapidamente A + B + X + Y e pressione Start na tela de "Game Over".

Reiniciar rapidamente (Power Stone)

Na tela de vitória após uma partida, segure A + B + X + Y e pressione Start para reiniciar o game sem voltar ao menu principal de Generator.

Extra arena (Power Stone)

O truque seguinte permite que a arena que você pode jogar no modo one player seja usada no modo two player. Comece um game no modo two player e então segure A + B + X + Y e pressione Start no final da partida. Selecione o modo two player novamente e tenha qualquer jogador selecionando Gunrock como um lutador. Imediatamente pressione A na tela de seleção de estágio para selecionar a arena extra.

Tempo chuvoso (Flag To Flag)

Na tela de transmission selection, coloque o cursor sobre "Automatic" ou "Manual". Então, segure L + R + ↓ e pressione A. Continue segurando L + R + ↓ até a pista carregar.

Dia nublado (Flag To Flag)

Na tela de transmission selection, coloque o cursor sobre "Automatic" ou "Manual". Então, segure L + R + ↑ e pressione A. Continue segurando L + R + ↑ até a pista carregar.

Chao Puzzle VMU game (Sonic Adventure)

Nota: este truque requer dois controles, um no A e outro no D. Insira um VMU no controle D e carregue Sonic Adventure. Pressione Start no controle D e "Chao Puzzle" deverá aparecer no VMU. Pressione Start no controle A para pausar o game antes de jogar Chao Puzzle.

Segundo level (The House Of The Dead 2)

Complete a training mission para habilitar o segundo level na demo.

Game music

Toque a faixa 2 e acima do game em um CD player para ouvir música do game.

DREAMCAST

Power Stone 2

Habilitar opções no menu extra option

Toda vez que o modo basic é completado com um personagem diferente uma nova opção será destravada, até que o menu extra option esteja cheio.

Jogar como Pride

Complete o modo basic com sete personagens diferente.

Jogar como Mel

Complete o modo basic com oito personagens diferentes.

Arenas extras

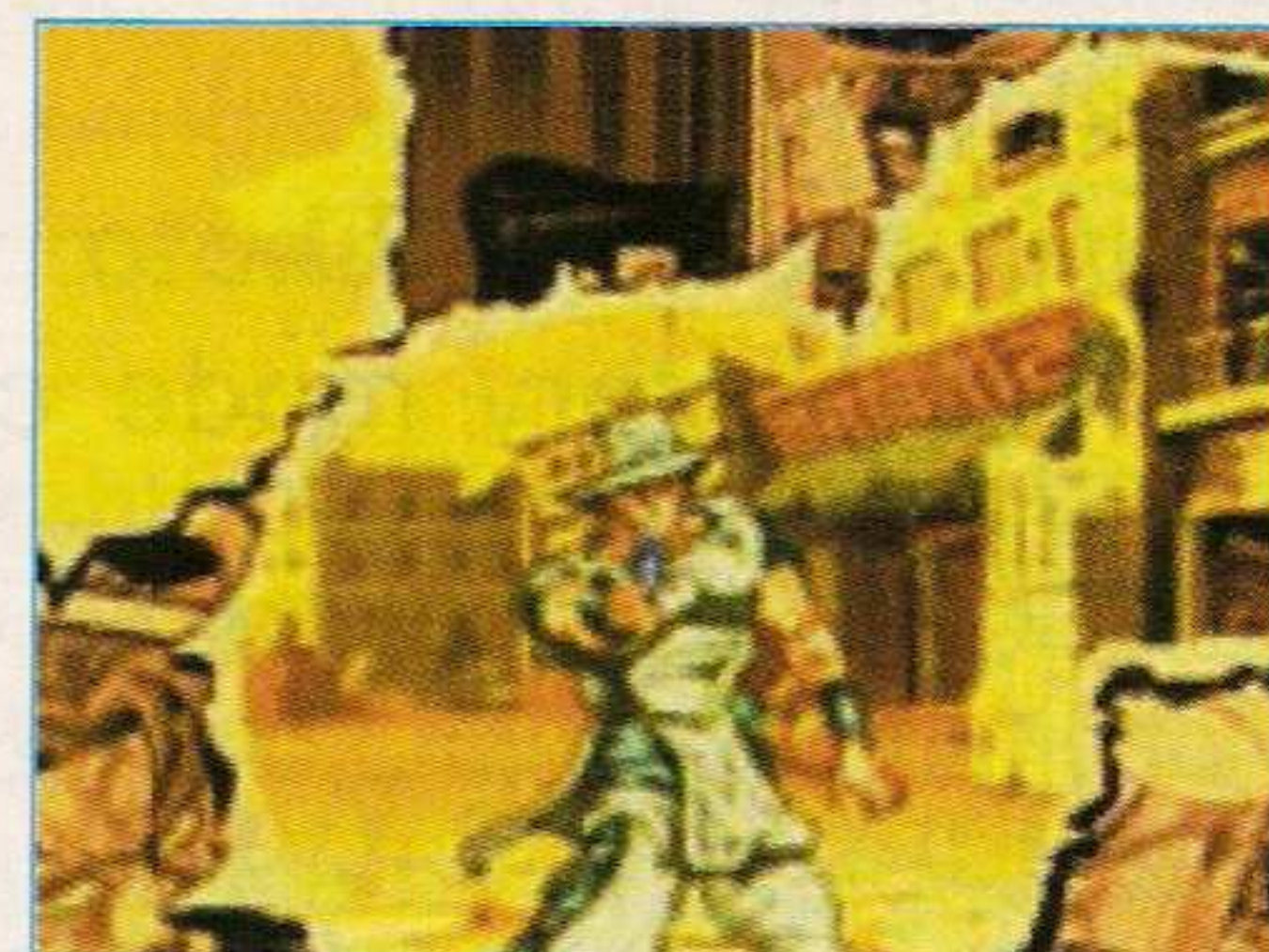
Complete o modo basic com todos os personagens, incluindo Mel e Pride para habilitar três novas arenas exclusivas para o original mode. Para acessá-las, move o cursor para a esquerda ou direita na tela de seleção de arena até sair da tela. Um box com a mensagem "Extra Arena" irá aparecer. Selecione a arena extra desejada. As arenas são uma sala pequena, uma ponte estreita e uma arena geométrica.

100.000 credits para o shop mode

Se durante o curso do game você conseguir o item #103, que se assemelha a um turbante vermelho, venda-o por 100.000 credits no shop mode. Este item aparece aleatoriamente.

Tela de pause cheia

Pause o game e pressione X + Y.

DREAMCAST

Jojo's Bizarre Adventure

Kid Mode

Para fazer os personagens parecerem crianças, derrote pelo menos quinze inimigos no modo survival.

Habilitar Dio

Termine o game como Jotaro.

Habilitar Evil Dio

Termine o game como Dio.

Habilitar Young Joseph

Termine o game como Joseph

NBA SHOWTIME: NBA ON NBC

Cheat Codes

Pressione Turbo, Shoot e Pass na tela "Tonight's Match-Up" para habilitar o código correspondente. (Os números indicam quantas vezes cada botão é pressionado.) Após pressionar os botões, pressione a direção indicada para ativar o código. Exemplo: Para jogar ABA ball, pressione Turbo, Turbo, Shoot, Shoot, Shoot, Pass, Pass, →.

Cheat	Código
ABA ball	2-3-2 →
Alternar uniforme	4-3-0 →
Uniforme de fora	4-2-0 →
Cabeças grandes	2-0-0 →
Temporal	1-3-1 ←
Névoa **	1-2-3 ↑
Uniforme de casa	4-1-0 →
Hotspots	1-0-0 ↓
Uniforme da Midway	4-0-1 →
Névoa noturna **	1-2-3 ←
Sem Goaltending	5-5-5 ←
Sem hotspots *	2-0-1 ↑
Sem replays	3-3-1 ←
Sem tip off	4-4-4 ↑
Chuva	1-4-1 ←
Mostrar porcentagem de acerto	0-0-1 ↓
Neve **	1-2-1 ←
Névoa de pântano **	1-2-3 →
Uniforme do time *	4-0-1 →
Névoa grossa **	1-2-3 ↓
Jogadores minúsculos	3-4-5 ←
Tournament mode	1-1-1 ↓

* Afeta ambos os times.
** Só afeta quadra ao ar livre.

Limpar tela de pause

Quando o menu de pause aparecer, pressione X e Y juntos.

Personagens secretos

Entre com as seguintes iniciais e os números PIN para ativar o código correspondente.

Personagem	Nome	PIN
Big alien	BIGGY	0958
Chad Edmunds	CHAD	0628
Clown	CRISPY	2084
Greg Cutler	CUTLER	1111
Kerri (feminino)	KERRI	0220
Kerri em uniforme alternado	KERRI	1111
Lia (feminino)	LIA	0712
Lia em uniforme alternado	LIA	1111
Nikko dog	NIKKO	6666
Old man	OLDMAN	2001
Pinto horse	PINTO	1966
Pumpkin	JACKO	1031
Referee	THEREF	7777
Retro Rob	RETRO	1970
Shawn Liptak	LIPTAK	0114
Small alien	SMALLS	0856
Tim Kitzrow	TIMK	7785
White horse	HORSE	1966
Willy Morris	WIL	0101
Wizard	THEWIZ	1136

Quadras secretas

Após escolher seu time e jogadores, segure uma das combinações de botões a seguir até o game começar para jogar na quadra correspondente.

Quadra	Comandos
Island court	→ + Turbo
Midway court	↑ + Shoot + Pass
NBC court	↓ + Shoot + Pass
Team 1 (Left)	↑ + Turbo
Team 2 (Right)	↓ + Turbo
Sweet court	← + Turbo

Mascotes

Entre com as seguintes iniciais e números PIN para ativar o código correspondente.

Time	Nome	PIN
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Chicago Bulls	BENNY	0503
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Houston Rockets	TURBO	1111
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
New Jersey Nets	SLY	6765
Phoenix Suns	GORILA	0314
Seattle Sonics	SASQUA	7785
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Utah Jazz	BEAR	1228

Midway Dorks

Entre com as seguintes iniciais e números PIN para ativar o código correspondente.

Staff Member	Nome	PIN
Alex Gilliam	LEX	0014
Andy Eloff	ELOFF	2181
Beth Smukowski	BETHAN	1111
Brian LeBaron	GRINCH	0222
Chris Skrundz	CMSVID	0000
Dan Thompson	DANIEL	0604
Dave Grossman	DAVE	1104
Eugene Geer	E GEER	1105
Jason Skiles	JASON	3141
Jeff Johnson	JAPPLE	6660
Jennifer Hedrick	JENIFR	3333
Jennifer em uniforme alternado	JENIFR	1111
Jim Gentile	GENTIL	1228
Jim Tianis	DIMI	0619
John Root	ROOT	6000
Jon Hey	JONHEY	8823
Larry Wotman	STRAT	2112
Paulo Garcia	PAULO	0517
Mark Guidarelli	GUIDO	6765
Mark Turmell	TURMEL	0332
Matt Gilmore	MATT G	1006
Mike Lynch	LYNCH	3333
Paul Martin	STENTR	0269
Rob Gatson	GATSON	1111
Sal DiVita	SAL	0201
Tim Bryant	TIMMYB	3314
Tim Moran	TIMCRP	6666

Jogar como Isiah Thomas

Entre com THOMAS como seu nome e 1111 para seu número pin.

NINTENDO 64

Egypt Fodder no modo multi-player

Pause o game e selecione a opção "Cheats" no menu. Selecione "Enter Cheat" e entre com "CLAW" como um código.

Hive Fodder no modo multi-player

Pause o game e selecione a opção "Cheats" no menu. Selecione "Enter Cheat" e entre com "UGLY" como um código. Nota: os códigos para personagem no modo multi-player só podem ser usados um a cada vez.

Hive Passwords

Level	Password
1	PNRVPZ
2	NGQDCZ
3	VRGBNZ
4	SVPQQZ

Munição infinita

Pause o game e selecione a opção "Cheats" no menu. Selecione "Enter Cheat" e entre com "SORTED" como um código.

Level passwords

Level	Password
2	PNTNNP
3	NGMLQP
4	SPLGZW
5	DQRFKW
6	PSQQLW
7	NBGJVX
8	VKPDMX
9	SDKNSX
10	PVBWGJ
11	NWVCHJ

Entre com essas passwords na tela de password, não da de cheats.

Acessar segundo level

No menu principal, vá para o ícone "password" e entre com "pntnnp".

NINTENDO 64

BATTLEZONE: RISE OF THE BLACK DOGS

Free Buildings

Segure Z no menu principal e digite: A, B, A, B.

Satélite grátis

Segure Z no menu principal e pressione: B, C-◀, C-▼, A.

Ammo infinita

Segure Z no menu principal e pressione: L, R, L, R.

Armor infinita

Segure Z no menu principal e pressione: ↑, →, ↓, ←

Habilitar todas as fases

Segure Z no menu principal e pressione: C-▲, C-▶, C-▼, C-◀, Start.

NINTENDO 64

EXCITEBIKE 64

3D NES Excitebike

Termine em primeiro no Challenge Round da Pro Season.

Adquirir o Cheat Menu

Para entrar com os códigos seguintes você tem que primeiro adquirir o cheat menu. Para conseguir isso, segure L, C-▶, C-▼ e o botão A no menu principal.

Big Head mode

Digite "BLAHBLAH" no Cheat Menu.

Stunt bônus

Digite SHOWOFF no Cheat Menu.

Tornar todos os corredores invisíveis

Digite "INVISRIDER" no Cheat Menu.

Habilitar Hill Climb

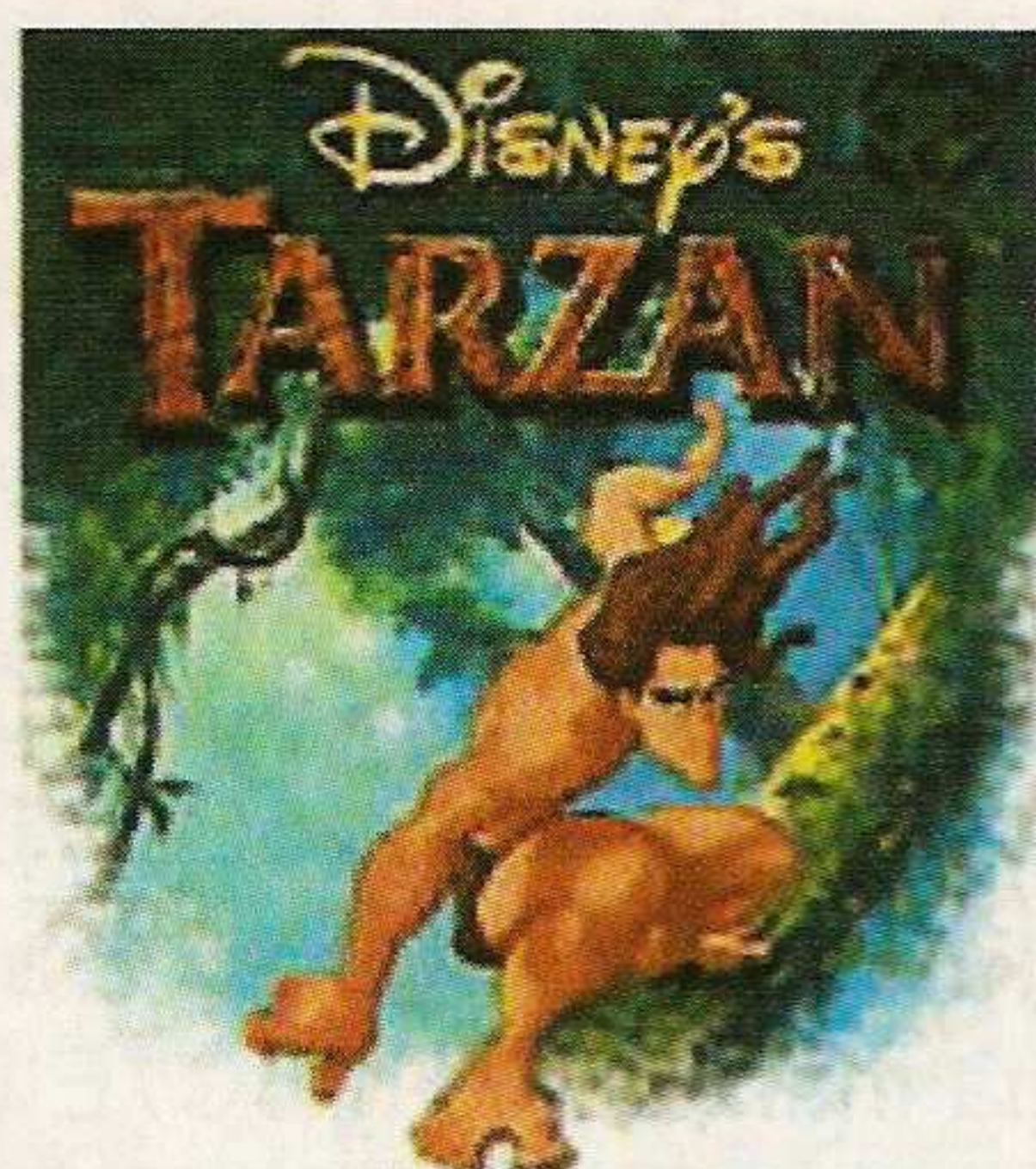
Termine em primeiro no Gold Round da Amateur Season.

Habilitar NES Excitebike

Termine o Tutorial Mode comple-

tando todos os stunts para habilitar a NES Excitebike.

Habilitar Soccer
Termine em primeiro no Silver Round da Novice Season.

NINTENDO 64

Tarzan

Cheat mode

No menu principal, pressione ← (2 vezes), → (2 vezes), ↑, ↓, ←, →, ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes). Uma opção de cheats irá aparecer no canto do menu.

GAME BOY COLOR

Pular episódio

O truque seguinte avança o game para o próximo episódio da fase atual. Morra ou seja preso até não ter mais vida restante. Quando a tela exibindo seu stats aparecer, pressione A para reiniciar e use o mesmo personagem. O próximo episódio na fase será habilitado. Repita este procedimento para habilitar todas as fases. Nota: uma vez que você comece o próximo episódio, você deve pausar o game e pressionar B para deixar que a fase seja gravada na memória.

Level select

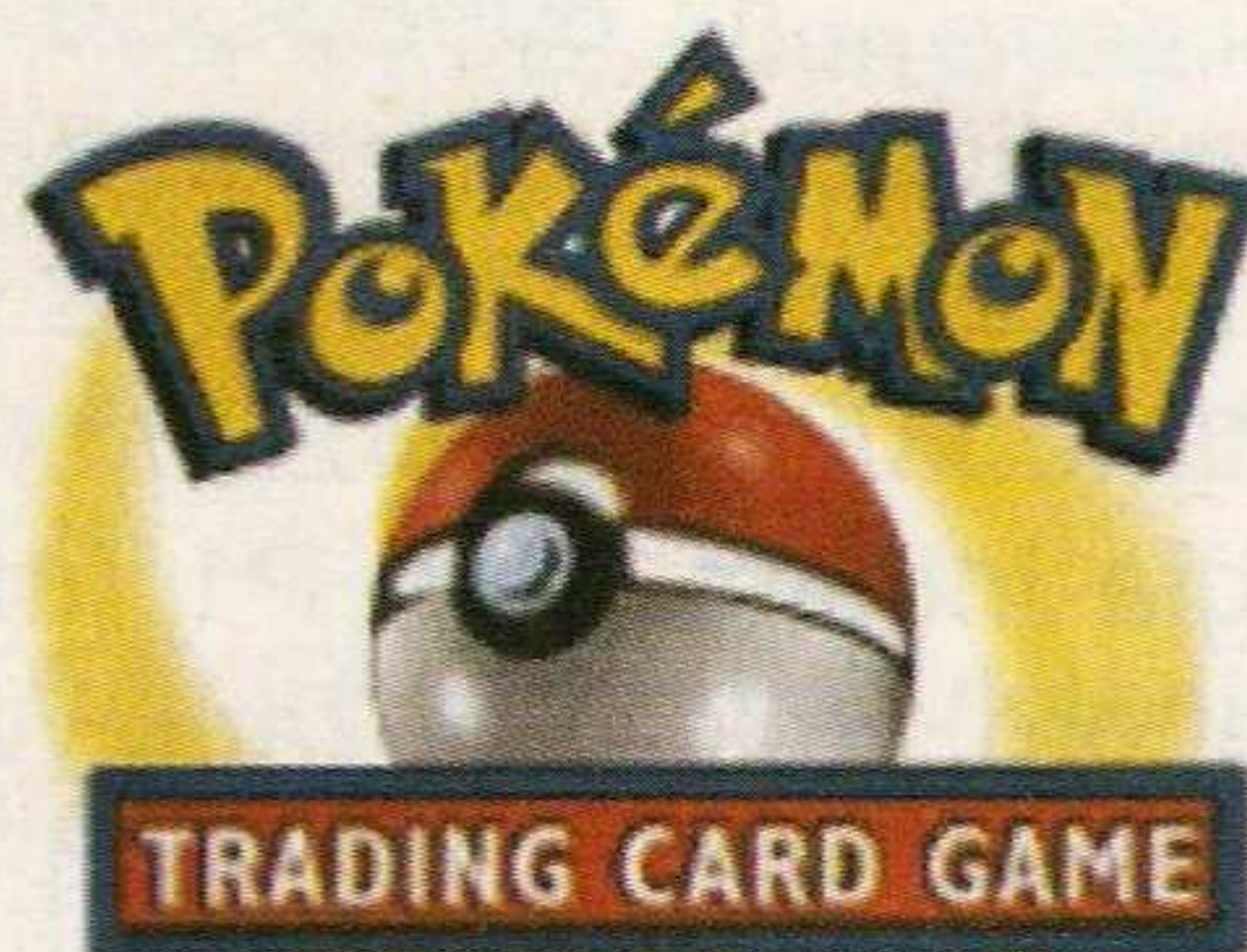
Renomie qualquer personagem como "LEVELS" para habilitar todas as cidades. Alternativamente, renomeie qualquer personagem como "WENDY".

Munição infinita

Renameie qualquer personagem como "FULL".

Personagens secretos

Renameie o personagem "KELLY" como "SUMNER" para habilitar os produtores do game.

GAME BOY COLOR

Energy Cards infinitos

Se você estiver baixo em energy cards e precisar de mais, volte para o laboratório de Dr. Ooyama. Lá lute com Mikasa (o homem que você lutou no começo) e lute com ele novamente, novamente, etc. adquirindo 2 boosters cheios de energy cards a cada vez! Agora você não precisará se preocupar mais com energia!

PC

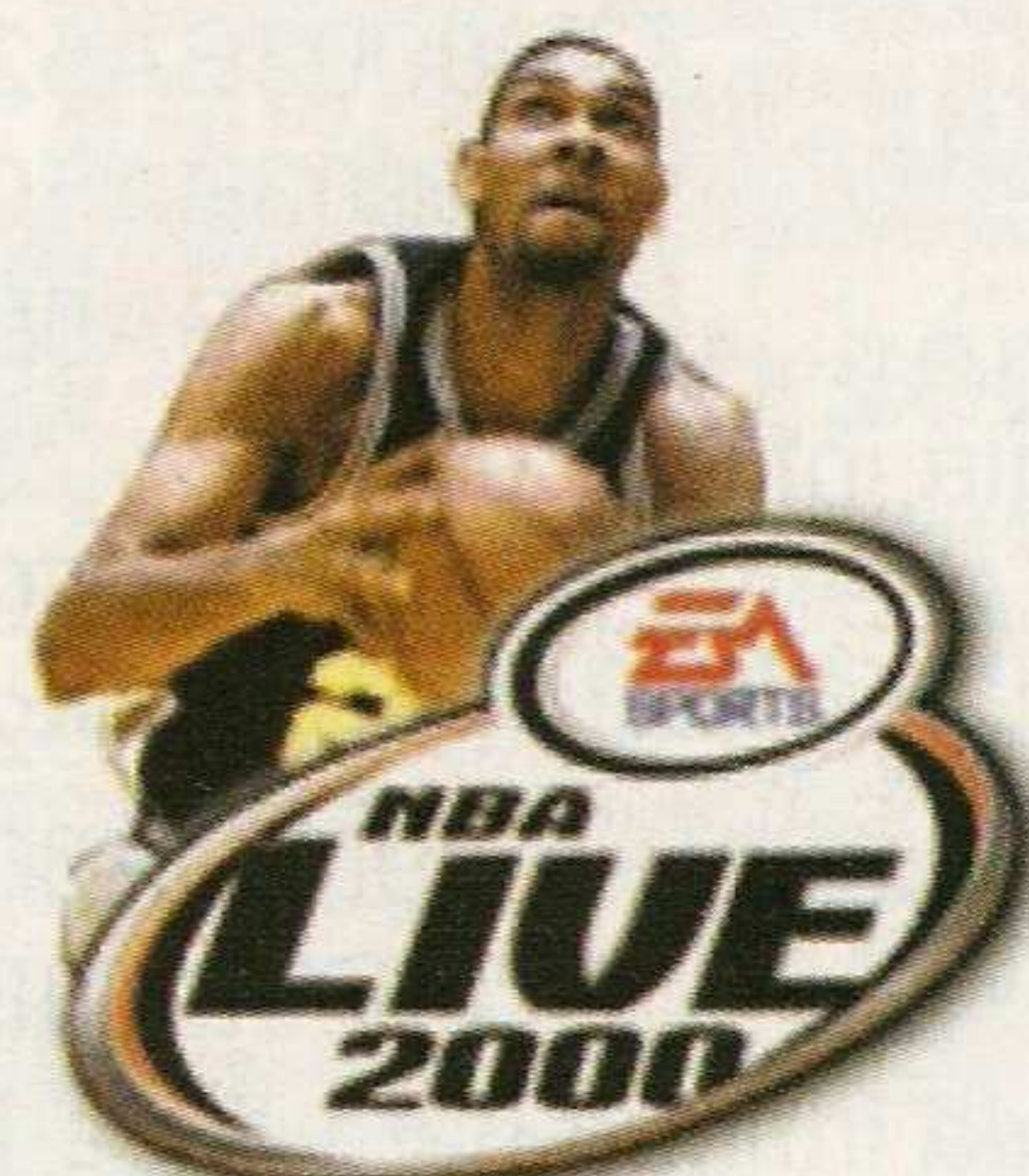
Test Drive: Off-Road 3

Cheat mode

Entre com "ZAKARY X" como um nome para habilitar todos os trucks e opções de cheat.

Veículos mais rápidos

Nota: este procedimento envolve editar um arquivo do game; crie uma cópia backup do arquivo antes de proceder. Entre no subdiretório "vehicles" dentro do diretório do game. Use um utility como WinZip ou PKUnzip para extrair o arquivo "physics.txt" de qualquer dos arquivos .zip. Use um editor de texto para editar o arquivo "physics.txt" e mude a entrada "//idealMaxSpeed" para "200". Salve o arquivo e acrescente ao original .zip file. A barra de top speed estará cheia para o veículo quando o game for jogado.

PC

Power Dunks

Na tela principal, digite: REDROVER. Se fizer corretamente, você ouvirá um som.

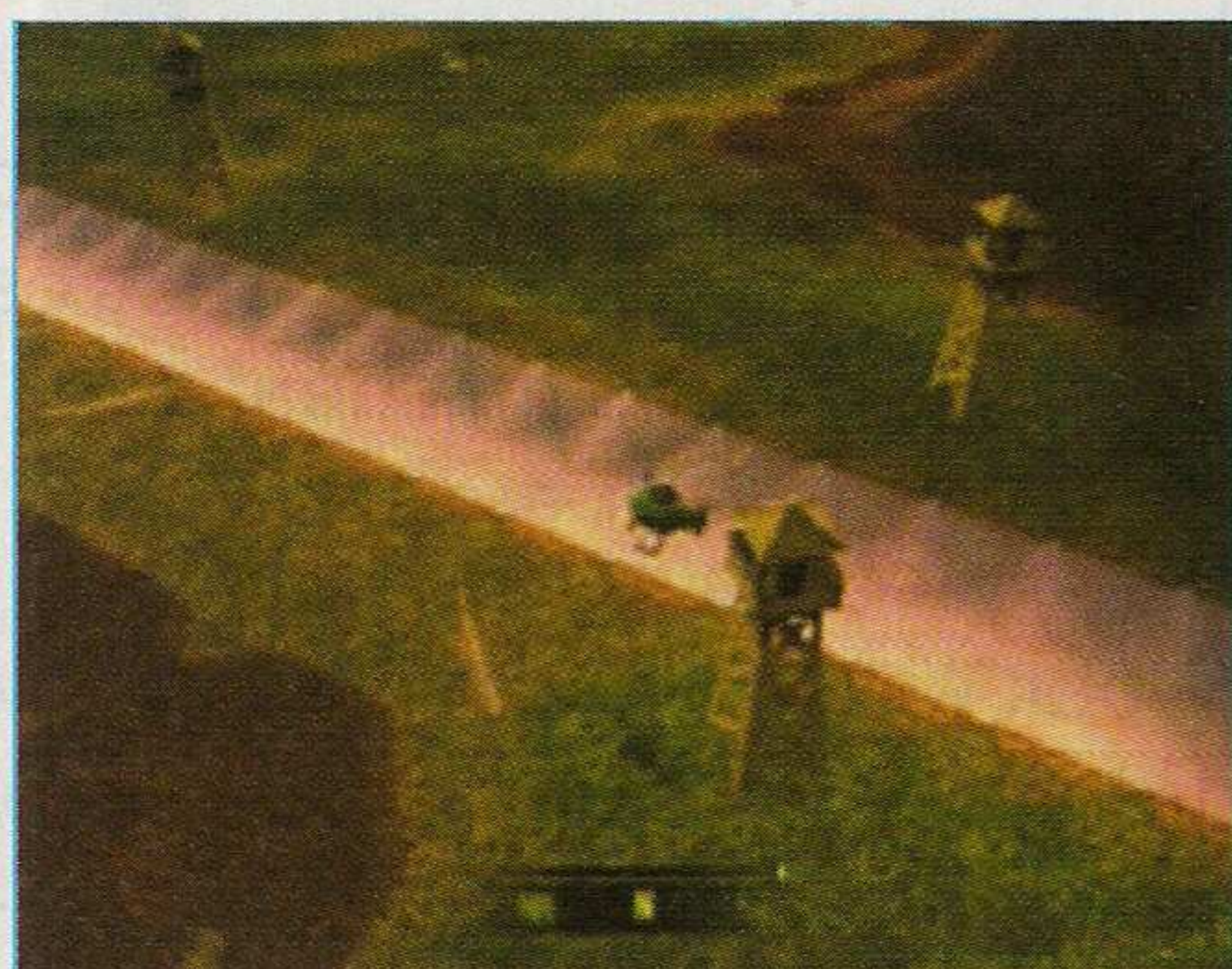
Quadras practice

Digite "playground" em qualquer tela antes do jogo.

GAME SHARK

PRÓDICAS

PLAYSTATION

Army Men: Air Attack

Max Joker Command
.... D00D473A ????
Habilitar todas as missões (GS 2.2 ou superior)
.... E00EB1D2 0001
.... 300EB1D2 0010
Habilitar todos os helicópteros (GS 2.2 ou superior)
.... E00EB1D3 0001
.... 300EB1D3 0004
Habilitar todos os co-pilotos (GS 2.2 ou superior)
.... E00EB1D4 0003
.... 300EB1D4 0005
Energia infinita para P1
.... 8003BA50 0100
.... 8003BA52 3221
.... 8003BA5C 0002
.... 8003BA5E 1020
Energia infinita para P2
.... 8003BA50 0100
.... 8003BA52 3221
.... 8003BA5C 0002
.... 8003BA5E 1420
Energia infinita para P1 e P2
.... 8003BA66 2400
Ammo infinitas para todas as armas 80050642 2400
Modificador de co-piloto
.... 800EB1C4 00??

Dígitos para o código modificador de co-piloto

00 - Woodstock
01 - Hardcore
02 - Rawhide
03 - Sarge
04 - Bombshell

PLAYSTATION

Battle Tanx-Global Assault

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Ammo infinita (todas as armas especiais quando pegas)
.... D0042E48 FFFF
.... 30042E4C 0064
Tank Bucks infinito
.... 800E3DC0 0063
Ammo infinita (arma normal)
.... D0042D8C FFFF
.... 80042D90 0064
Energia infinita para P1 (modos BattleLord, Hold-Em, Tank Wars e Campaign)........ 800DEAE4 007D
Energia infinita para P1 (Modos Deathmatch)..... 800AAF64 0030
Energia infinita para P1 (modos Frenzy e Family)
.... 800DE54C 007D
Energia infinita para P2 (modos BattleLord, Frenzy, Hold Em, Family, Tank Wars e Deathmatch)
.... 800DF614 007D
Energia infinita para P2 (modos Campaign)........
800DF07C 007D
Habilitar todas as fases
.... 800A60D8 0005

PLAYSTATION

Vanark

Continues infinitos
.... 30015C60 0005
Tempo infinito .. 80015C22 00B3

Códigos para a Missão Training

Energia infinita 301F6C7E 00C8
Boost infinito .... D01DBA2C FFFF
.... 301DBA30 00C8

Códigos para a 1ª Missão

Energia infinita 301F141E 00C8
Boost infinito .. D01D7DCC 6BFF
.... 301D7DD0 00C8
Nenhuma energia para inimigo
.... D01EF980 0000
.... 301EF984 0000

Códigos para a 2ª Missão

Energia infinita 301F38B6 00C8
Boost infinito ... D01DA26C 77DC
.... 301DA270 00C8
Nenhuma energia para inimigo
.... D01F1E18 0000
.... 301F1E1C 0000

Códigos para a 3ª Missão

Energia infinita 301F3A9E 00C8
Boost infinito ... D01DA2AC 3EDF
.... 301DA2B0 00C8
Nenhuma energia para inimigo
.... D01F2000 0000
.... 801F2004 0000

Códigos para a 4ª Missão

Energia infinita 301F008E 00C8
Boost infinito .... D01D6A44 FFFF
.... 301D6A48 00C8
Nenhuma energia para inimigo
.... D01EE5F0 0000
.... 801EE5F4 0000

Códigos para a 5ª Missão

Energia infinita 300F6B46 00C8
Boost infinito... D00DBE4C 8000
.... 300DBE50 00C8
Nenhuma energia para inimigo
.... D00F4870 0000
.... 800F4874 0000

Códigos para a 6ª Missão

Energia infinita
.... 300E2E2E 00C8
Boost infinito.... D00C812C 0000
.... 300C8130 00C8

Códigos para a 7ª Missão

Energia infinita 300E4DCE 00C8
Boost infinito.... D00CB17C 0000
.... 300CB180 00C8
Nenhuma energia para inimigo
.... D00E3330 0000
.... 800E3334 0000

PLAYSTATION

Expendable

Continues infinitos para P1
.... 800A0618 0005
Vidas infinitas para P1
.... 800A6364 0063
Energia infinita para P1
.... 800A6396 0063
Parar timers...... 800A0834 012B
Fogo rápido para P1
.... 800A6384 0000
P1 sempre ter Laser Site
.... 800A63F8 0001
P1 sempre ter Orbs
.... 800A6352 0003
Ter todas as chaves
.... 800B6BAC 0500
Ter todos os passcards
.... 800B6B84 0101
.... 800B6B82 0100
.... 800B6B86 0001
Max Score para P1
.... 800A6344 6E7F
.... 800A6346 0651
Ammo infinita para P1 (GS 2.2 ou superior) 50001202 0000
.... 800A63C8 03E7
.... 800A63BE 03E7

PLAYSTATION

JoJo's Bizarre Adventure

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

P1 com energia infinita
.... 800CDEBA 00C8
P1 com 25% de energia
.... D00CDEBA 00C8
.... 800CDEBA 0032
P1 com 50% de energia
.... D00CDEBA 00C8
.... 800CDEBA 0064
P1 com 75% de energia
.... D00CDEBA 00C8
.... 800CDEBA 0096
P1 com 1-hit mata
.... D00CDEBA 00C8
.... 800CDEBA 0001
P1 sem energia
.... 800CDEBA 0000
P2 com energia infinita
.... 800CE24A 00C8
P2 com 25% de energia
.... D00CE24A 00C8
.... 800CE24A 0032
P2 com 50% de energia
.... D00CE24A 00C8
.... 800CE24A 0064
P2 com 75% de energia
.... D00CE24A 00C8
.... 800CE24A 0096
P2 com 1-hit mata
.... D00CE24A 00C8
.... 800CE24A 0001
P2 sem energia 800CE24A 0000
P1 com Stand infinito
.... 800CD3D2 0050
P1 sem Stand.. 800CD3D2 0000
P2 com Stand infinito
.... 800CD762 0050
P2 sem Stand
.... 800CD762 0000
P1 com Max Super Combo Level
.... 300D08A2 000A
P1 com Super Combo Gauge infinito 300D08A1 006A
P2 com Max Super Combo Level
.... 300D08E6 000A
P2 com Super Combo Gauge infinito 300D08E5 006A
Timer infinito 3006D2E1 0063
P1 nunca perde
.... 300D08A3 0000
P1 precisa de 1 vitória para ganhar (GS 2.2 ou superior)
.... E00D08A3 0000
.... 300D08A3 0001
P2 nunca perde
.... 300D08E7 0000
P2 precisa de 1 vitória para ganhar (GS 2.2 ou superior)
.... E00D08E7 0000
.... 300D08E7 0001
Habilitar tudo (GS 2.2 ou superior)
.... 50000602 0000
.... 80066730 FFFF
Max JoJo Ability Points
.... 80066758 0708
Energia infinita (ambos os jogadores) 800AD0AA 2400
Stand infinito (ambos os jogadores)
.... 800AD0BA 2400

PLAYSTATION

Speed Punks

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Parar timer D00940B0 0034
.... 800940B2 2400
.... D0094160 0028
.... 80094162 2400
Speed Boost infinito (pego)
.... D008F91C 1150
.... 8008F91E 2400
Tentativa infinita 300F0C38 0002
Habilitar tudo
.... 800F0520 FFFF
.... 800F0B80 FFFF

PLAYSTATION

Moto Racer 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Começar na 2ª volta
.... D00CF826 0000
.... 800CF826 0001
Ter 100 pontos nos modos Championship . 80102CA8 C80C
Tempo de Checkpoint infinito
.... 800C0E24 AB3E
Ter as opções Mirror, Reverse e Reversed Mirror destravadas
.... 80010040 0163
Habilitar Ultimate Challenge
.... 800C97C8 0001
Começar na última pista (Superbike Championship)
.... 80012398 0007
Começar na última pista (Moto X Championship) .. 80013068 0007
Começar na última pista (Dual Sport Championship)
.... 80013D38 0007
Começar na última pista (Custom Championship) .. 8001011C 0007
Começar na última pista (Ultimate Championship) .. 80014A08 0007
Ativar modificador de Cheat
.... 80010042 ????

Dígitos para o código modificador de cheat

A004 - Bikes mais rápidas
A104 - Pulos mais altos
A204 - Bikes do computador limitadas a 50 KM/H

PLAYSTATION

Samurai Shodown: Warriors Rage

Top Time infinito
.... 3007E394 003B
Bottom Time infinito
.... 8007E39C 00B4
Ability Points infinitos (Attack Mode) 300B4AA4 00FF
Max Ability Points (Attack Mode)
.... 300B4AA2 00FF
Trading Cards infinitos (Gallery Mode) 800BA050 0063

Códigos para Player 1

Energia infinita . 800DD258 0100
75% de energia D00DD258 0100
.... 800DD258 00C0
50% de energia D00DD258 0100
.... 800DD258 0080
25% de energia D00DD258 0100
.... 800DD258 0040
Sem energia 800DD258 0000
1-hit mata D00DD258 0100
.... 800DD258 0001
Pow infinito 300DD264 00FF
Sem Pow 300DD264 0000
Modificador de personagem
.... 800ABC90 00??

Códigos para Player 2

Energia infinita . 800DD290 0100
75% de energia D00DD290 0100
.... 800DD290 00C0
50% de energia D00DD290 0100
.... 800DD290 0080
25% de energia D00DD290 0100
.... 800DD290 0040
Sem energia 800DD290 0000
1-hit mata D00DD290 0100
.... 800DD290 0001
Pow infinito 300DD29C 00FF
Sem Pow 300DD29C 0000

Dígitos para o código modificador de personagem

10 - Jin Emon Hanafusa
11 - Hanzo Hattori
12 - Seishiro Kuki
13 - HaoMaru
14 - Saya
15 - Ran Po
16 - Yaci Izanagi
17 - Jushiro Sakaki
18 - Rinka Yoshino
19 - Haito Kanakura
1A - Garyo The Whilwind
1B - Iga Ninjas
1C - Aleatório

GAME BOY COLOR

Monster Rancher: Battle Card (Color)

Gut Points infinitos ...010F15C2
Energia infinita (1ª posição)
................................010FF6C1
Energia infinita (2ª posição)
................................010FF7C1
Energia infinita (3ª posição)
................................010FF8C1
Downer infinito 01636FD0
Downer S infinito 016370D0
Downer Ex infinito 016371D0
Mo Downer infinito ...016372D0
Downer L infinito 016373D0
Aldowner infinito 016374D0
AldownerG infinito 016375D0
Upper infinito 016376D0
Upper S infinito.........016377D0
Upper Ex infinito 016378D0
Mo Upper infinito 016379D0
Mo UpperL infinito 01637AD0
Alupper infinito 01637BD0
Alupper G infinito......01637CD0
Mischief infinito.........01637DD0
Dummy infinito 01637ED0
Dummy infinito 01637FD0
Launcher infinito 016380D0
Hypnosis infinito 016381D0
Coinheads infinito.....016382D0
Cointails infinito 016383D0
Item Eater infinito 016384D0
Mirror infinito 016385D0
Fit Shoes infinito.......016386D0
Skates infinitos 016387D0
Gumboots infinitos ...016388D0
Airkicks infinitos........016389D0
Dragosole infinito 01638AD0
Ironshoes infinitos 01638BD0
Sandal infinito...........01638CD0
Ringshoes infinitos ...01638DD0
Flyboots infinitos 01638ED0
Shovel infinito 01638FD0
MilkStuff infinito 016390D0
Po's Nose infinito 016391D0
Candarope infinito 016392D0
Sis Lens infinito 016393D0
Fat Lens infinitos 016394D0
Pure Water infinita 016395D0
Deep Water infinita ...016396D0
Rich Badge infinito ...016397D0
Luxe Badge infinito...016398D0
Mirrorcle infinito........016399D0
WondaCoin infinito ...01639AD0
Disc? infinito 01639BD0
Old-Paint infinito 01639CD0
Coinsack infinito 01639DD0
Team Box infinito 01639ED0
Feather infinito 01639FD0

GAME BOY COLOR

Mission: Impossible

Vidas infinitas 010923DB
Modificador de Stealth
..............................01??2ADB
..............................01??2BDB

NINTENDO 64

Fighter's Destiny

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D0311E90 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D0311E91 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
.... D1311E90 00??
P1 sempre com 0 Stars
.... 80209757 0000
P1 começa com Extra Stars
.... D0209757 0000
.... 80209757 000F
P2 sempre com 0 Stars
.... 8020B61F 0000
P2 começa com Extra Stars
.... D020B61F 0000
.... 8020B61F 000F
P2 com falsa energia infinita
.... 80203219 0028

Códigos para o menu de seleção de personagem

Habilitar Boro .. 80307349 0001

Ter 1 Star-Ryuji 8030734E 0001

Ter 1 Star-Bob 8030734F 0001

Ter 1 Star-Pierre 80307350 0001

Ter 1 Star-Meiling 80307351 0001

Ter 1 Star-Leon 80307352 0001

Ter 1 Star-Abdul 80307353 0001

Ter 1 Star-Ninja 80307354 0001

Ter 1 Star-Tomahawk 80307355 0001

Ter 1 Star-Valerie 80307356 0001

Sempre vencer Judges Decision P1 .... 8020B777 FFFF
.... 802098AF 0000

Sempre vencer Judges Decision P2 .... 802098AF FFFF
.... 8020B777 0000

Escrita diferente no modo Training 80021E7B 00E6
.... 80021E71 00E9

Modificador de vitória no modo Survival .... 802EF67B 00??

Modificador de Dummy Chart Hit (Training) .... 81021E72 00??

Modificador de estágio .... 8022A84C 00??

Modificador de personagem para P1 .... 802EF622 00??

Nunca sair de arremessos (ambos os players) 8120668C 00FF

Começar no Final Stage Vs Com (Pressione L + R após a tela de seleção de personagem)
.... D0311E91 0030
.... 802EF67B 0009

Modificador de BGM (00-0A)
.... D0309D0F 0005
.... 80309D0F 00??

Modificador de SFX (00-0A)
.... D0309D0B 0005
.... 80309D0B 00??

Modificador de volume de voz (00-0A) D0309D0B 0005
.... 80309D07 00??

Modificador de volume de narração (00-0A)
.... D0309D03 0005
.... 80309D03 00??

Modificador de volume ambiente (00-0A) D0309CFF 0005
.... 80309CFF 00??

Dígitos para os códigos modificadores de personagem

00 - Ryuji
01 - Bob
02 - Pierre
03 - Meiling
04 - Leon
05 - Abdul
06 - Ninja
07 - Tomahawk
08 - Boro
09 - Valerie
0A - Ushi
0B - Joker
0C - The Master
0D - Robert

Dígitos para o código modificador de Dummy Chart Hit

01 - Top
02 - Mid
03 - Low
04 - Throw
05 - Choke
06 - Counter
07 - Dodge
08 - Throw
09 - Special
0A - Special
0B - ?

Dígitos para o código modificador de estágio

00 - Fire Mountain
01 - Desert
02 - Highlands
03 - Hong Kong
04 - Coliseum
05 - Jungle
06 - Ninja Room
07 - Suspension Bridge
08 - Palace
09 - Observation
0A - Pasture
0B - Joker's Room
0C - Blue Hell Mountain
0D - Palace

Harvest Moon 64

Códigos fetos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1 .... D0170404 00??

Master Bryan's Activator 2 P1 .... D0170405 00??

Master Bryan's Dual Activator P1 .... D1170404 00??

Dinheiro infinito .... 811FD60E FFFF

Modificador de hora do dia (minutos 00-3B) 8117027E 00??

Modificador de dia .... 80158260 00??

Códigos modificadores de pertences

Slot 1 .... 80189084 00??
Slot 2 .... 80189085 00??
Slot 3 .... 80189086 00??
Slot 4 .... 80189087 00??
Slot 5 .... 80189088 00??
Slot 6 .... 80189089 00??
Slot 7 .... 8018908A 00??
Slot 8 .... 8018908B 00??
Botão A modifica pertence equipado .... 8018908C 00??

Códigos modificadores de Tool

Slot 1 .... 80189075 00??
Slot 2 .... 80189076 00??
Slot 3 .... 80189077 00??
Slot 4 .... 80189078 00??
Slot 5 .... 80189079 00??
Slot 6 .... 8018907A 00??
Slot 7 .... 8018907B 00??
Slot 8 .... 8018907C 00??
Botão B modifica tool equipada .... 8018907D 00??

Códigos modificadores de item

Slot 1 .... 8018908E 00??
Slot 2 .... 8018908F 00??
Slot 3 .... 80189090 00??
Slot 4 .... 80189091 00??
Slot 5 .... 80189092 00??
Slot 6 .... 80189093 00??
Slot 7 .... 80189094 00??
Slot 8 .... 80189095 00??
Slot 9 .... 80189096 00??
Slot 10 .... 80189097 00??
Slot 11 .... 80189098 00??
Slot 12 .... 80189099 00??
Slot 13 .... 8018909A 00??
Slot 14 .... 8018909B 00??
Slot 15 .... 8018909C 00??
Slot 16 .... 8018909D 00??
Slot 17 .... 8018909E 00??
Slot 18 .... 8018909F 00??
Slot 19 .... 801890A0 00??
Slot 20 .... 801890A1 00??
Slot 21 .... 801890A2 00??
Slot 22 .... 801890A3 00??
Slot 23 .... 801890A4 00??
.... 801890A5 00??

Regador com uso infinito 8016FBCD 0004

Fodder Spout infinita (ovelhas e vacas) 81180714 0063

Alimento para galinha infinito 80237411 005C

Lumber infinita. 81189E50 03E7

Stamina infinita 80189060 00FF

Dígitos para os códigos modificadores de pertencer

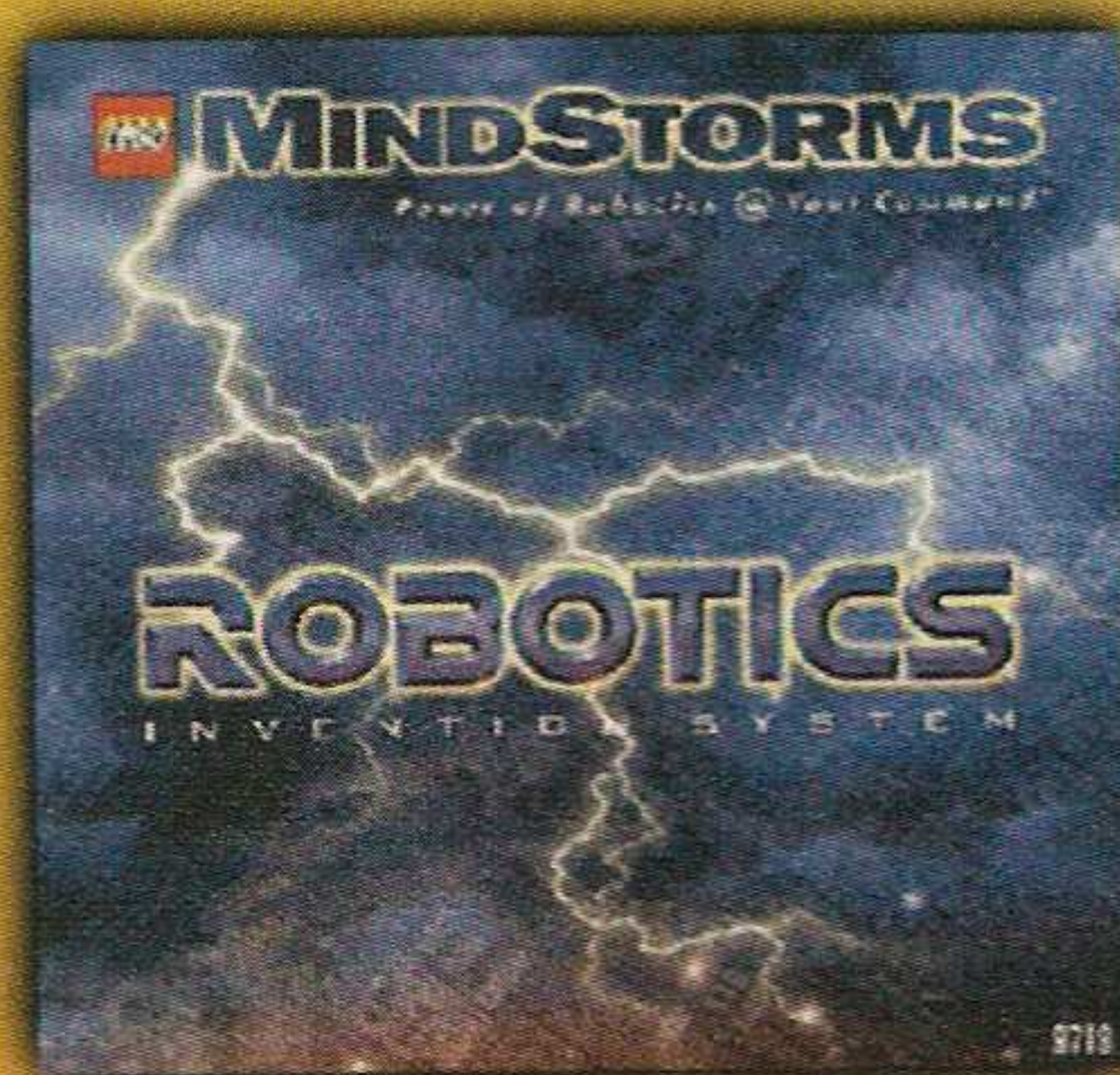
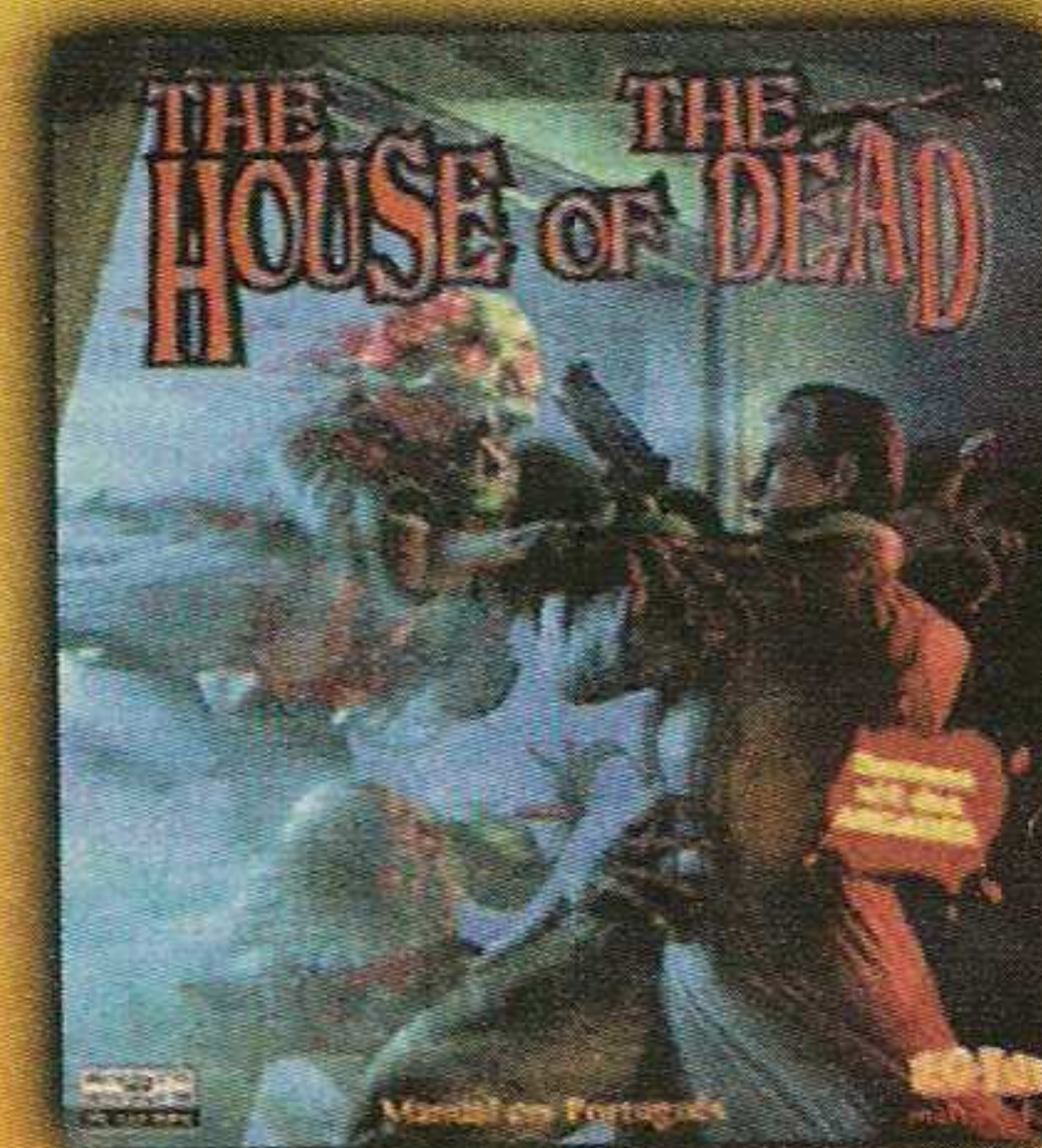
00 - Nada
01 - Weeds
02 - Boulder
03 - Lumber
04 - Moondrop Plant
05 - Pink-Cat-Mint Plant
06 - Blue Plant
07 - Cake
08 - Pie
09 - Cookie
0A - Blue Feather
0B - Pink Liquid In A Bottle
0C - Red Box
0D - Turnips
0E - Potatoes
0F - Cabbages
10 - Tomatoes
11 - Corn
12 - Eggplant
13 - Strawberries
14 - Eggs
15 - Milk
16 - M Size Milk
17 - L Size Milk
18 - Gold Milk

19 - Sheared Wool
1A - High Quality Wool
1B - Wild Grapes
1C - Very Berry Fruit
1D - Tropical Fruit
1E - Walnuts
1F - Mushrooms
20 - Poisonous Mushroom
21 - Green Box
22 - Berry Of Full Moon Plant
23 - Medicinal Herbs
24 - Edible Herbs
25 - Small Fish
26 - Fish
27 - Big Fish
28 - Dumpling
29 - Cotton Candy
2A - Fried Octopus
2B - Roasted Corn
2C - Candy
2D - Chocolate
2E - Iron-Ore
2F - Blue Rock
30 - Rare Metal
31 - Moonlight Stone
32 - Pontata Root
33 - Chicken
34 - Chocolate Bar Picture
35 - ???
36 - Blue Egg Shaped Device
37 - ??
38 - Chocolate Bar Picture
39 - Fodder
3A - White Bag
3B - Tan Bag
3C - Green Bag
3D - Red Bag
3E - Yellow Bag
3F - Purple Bag

Dígitos para os códigos modificadores de Tool

00 - Nada
01 - Sickle
02 - Hoe
03 - Axe
04 - Hammer
05 - Watering Can
06 - Milker
07 - Bell
08 - Brush
09 - Clippers
0A - Turnip Seeds
0B - Potato Seeds
0C - Cabbage Seeds
0D - Tomato Seeds
0E - Corn Seeds
0F - Eggplant Seeds
10 - Strawberry Seeds
11 - Moon Drop Grass Seeds
12 - Pink-Cat-Mint Seeds
13 - Blue Mist Seeds
14 - Bird Feed
15 - Ball No Picture
16 - Feeding Bottle
17 - ??
18 - Fishing Pole
19 - Miracle Potion
1A - Medicine For Cows
1B - Grass Seeds
1C - Blue Feather
1D - Empty Bottle
1E - ??
1F - Weeds No Picture
20 - Boulder No Picture

Dígitos para os códigos modificadores de item

00 - Nada
01 - Ocarina
02 - Flower Card
03 - Cake Card
04 - Broken Music Box
05 - ??
06 - Old Wine
07 - ??
08 - ??
09 - Book From Library
0A - Scroll To Bury
0B - Marble
0C - GoodLuck Charm
0D - Empty Metal Bag
0E - Horse Race Ticket
0F - Dog Race Ticket
10 - Potpourri
11 - Embroidered Hankerchief
12 - Hand - Knit Socks
13 - Lucky Bracelet
14 - Flower Bath Crystals
15 - Stamina Carrot

EURO 2000

FUTIBA MUITO PARECIDO COM A SÉRIE FIFA, ATÉ NOS ERROS

Abrindo com uma seqüência de vídeo impressionante, com muitas cores, personagens animados e o talento da música da EA para os jogos da FIFA, provaram estar intactos. Naturalmente o evento principal é a competição Euro 2000, onde você começa nos primeiros estágios tentando qualificar os times que irão participar do evento. Você pode mudar a tabela se o seu time for jogar com outro time difícil, o que não é muito legal. A primeira coisa que você terá que fazer é garantir que seu time entre no grande estágio. E qualificando o seu time para o primeiro estágio, então terá que jogar com times de elite e neste modo, você não pode mais perder ou estará desclassificado. Um toque maravilhoso é que quando o outro grupo marca ponto, as estatísticas do jogo e o comentarista Mark Lawrenson irão comentar sobre elas. Enquanto o torneio continua, a sua equipe irá encontrar alguns problemas, os quais sempre o colocam em dilemas. Atuando tanto como treinador e jogador, você pode até colocar todos os reservas no campo para ver quem é bom e quem não é. Mudar as táticas é uma coisa muito fácil e você pode fazer todos os tipos de coisas e assim terá que experimentar muitos riscos. Não há uma seqüência final quando você termina um campeonato. Ao invés disso, uma nova opção aparece no menu. Essa nova opção é chamada de "Classics". Ela destrava cerca de 40 times dos sonhos de anos passados. O modo Classics complementa o Skill Drill, o Golden Goal e o Challenge, os quais estão disponíveis no começo. O Skill Drill consiste em muitas tarefas, para melhorar as suas habilidades com a bola. Sob categorias como passing, tackling, shooting e one-timers há 6 tarefas para cada uma destas categorias. Enquanto isso irá ajudar os novatos a ficarem familiarizados com o estilo de jogo da Fifa, os veteranos da série irão completar todas as tarefas na primeira tentativa. O Golden Goal é um jogo simples onde você coloca o número de gols necessários para aca-

bar com o jogo. E para adicionar, o modo challenge permite que você configure um campeonato com 4 ou 8 times. Os fãs da série Fifa com certeza irão se sentir em casa aqui.

GRÁFICOS

Os gráficos são muito parecidos com os de Fifa 2000. Usando a mesma engine de jogo, percebe-se muitas melhorias, as quais ajudaram a injetar mais realismo ao jogo. Por exemplo, a torcida agora está bem mais real.

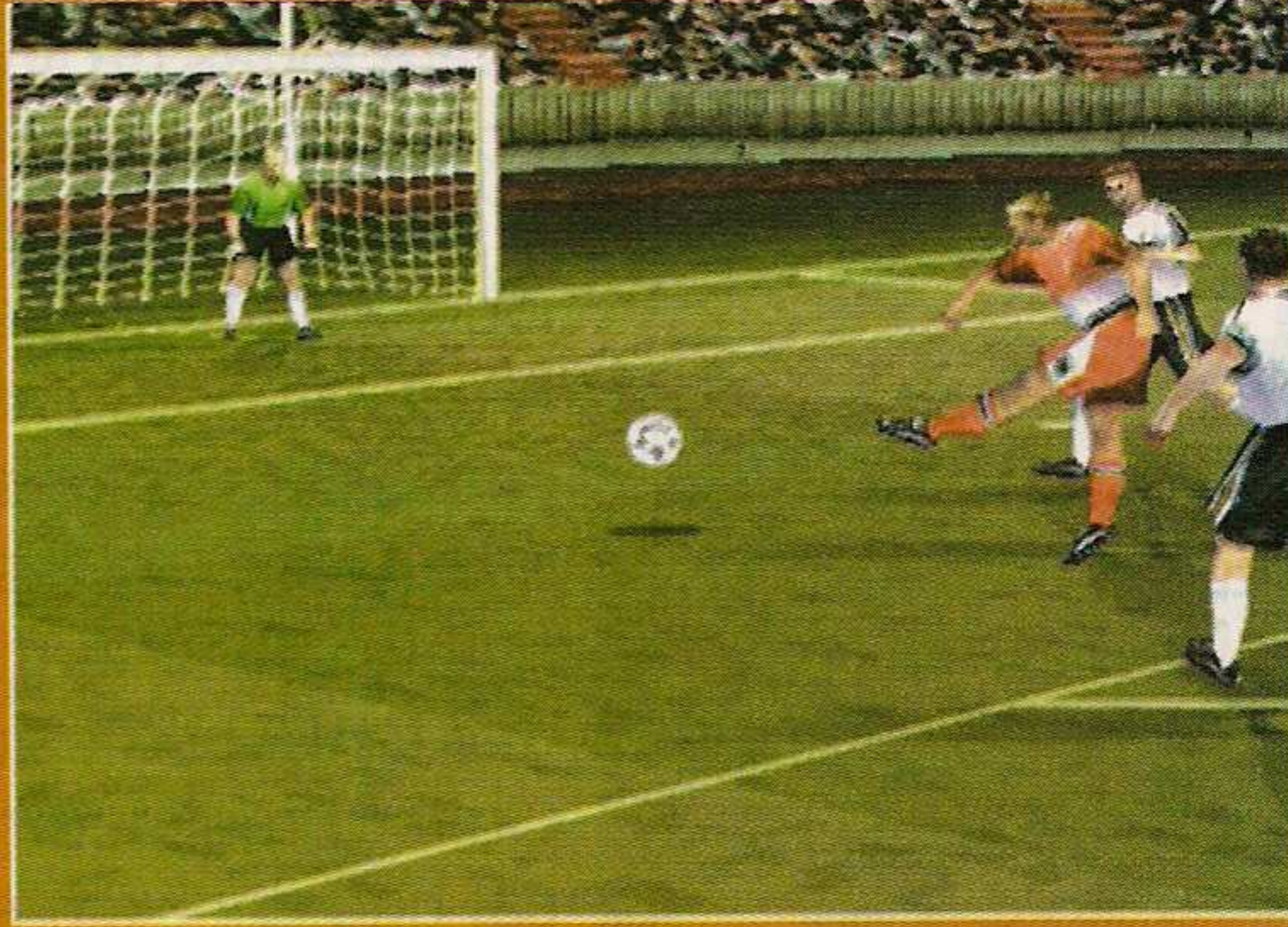
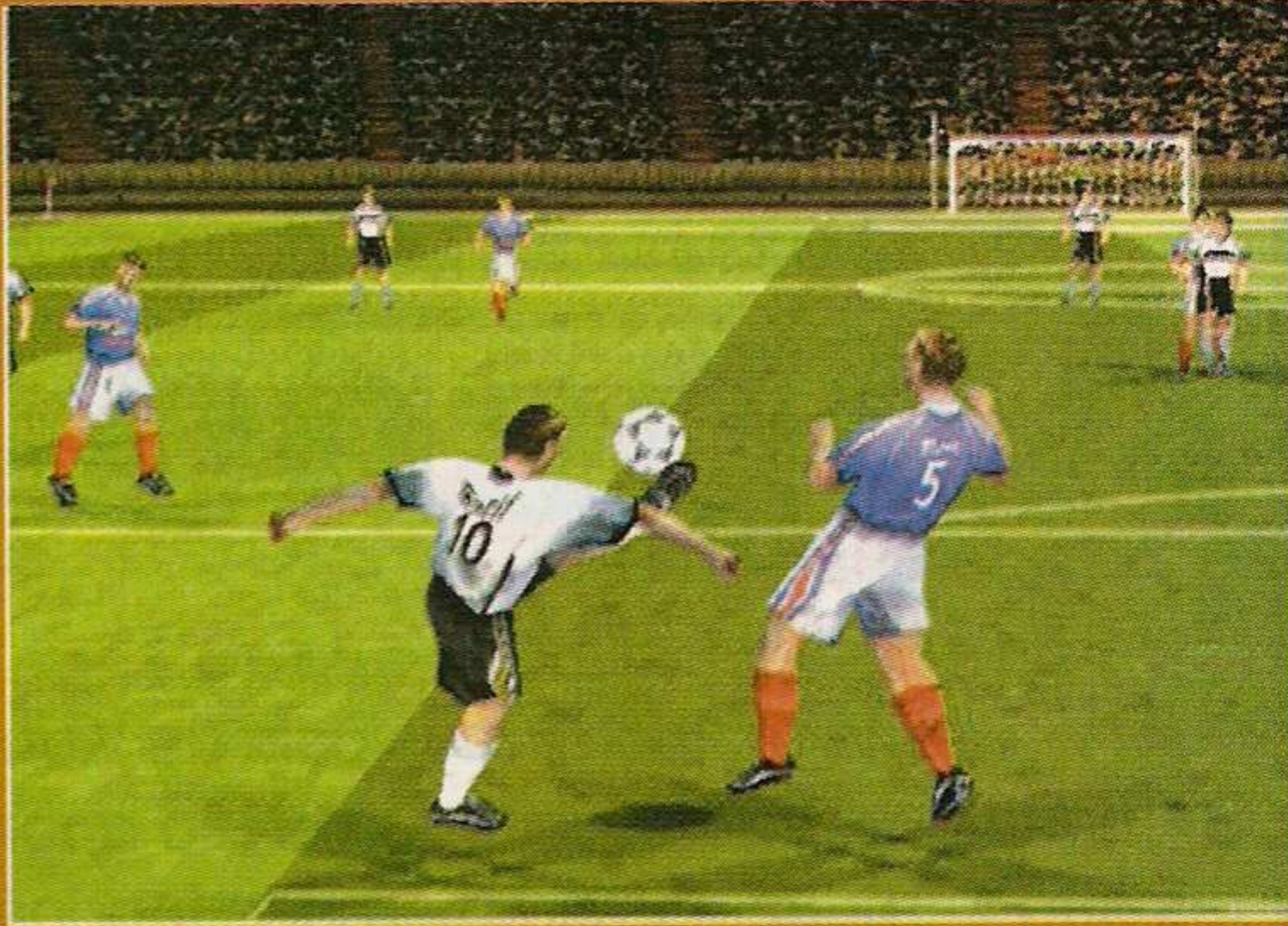
JOGABILIDADE

O novo passe rápido por cima da cabeça agora ficou mais fácil. O fator mais desapontador aqui são os gols que são muito fáceis de marcar. Basicamente um simples chute de dentro da área do oponente resulta em um gol garantido, praticamente todas as vezes. Os fãs da série Fifa irão amar este tipo de jogabilidade, mas para outros este elemento é falho. Até mesmo nos modos mais difíceis, os goleiros são facilmente vencidos. E para completar o computador tende a ser previsível em suas jogadas. E para adicionar ainda mais, você pode ajustar a dificuldade durante o jogo, o que obviamente irá ajudar aqueles que querem trapacear. Quando comparado com jogos atuais como o ISS Pro Evolution da Konami, o Euro 2000 se mostra um bom concorrente. Na configuração mais rápida, a ação pode se tornar um jogo de pinball, onde só se vê a bola voar para todos os lados. E nas configurações mais lentas o jogo se torna parado. Em comparação, ISS é melhor e compensador, onde os passes e chutes são mais adequados. E também as habilidades individuais de um jogador são julgadas melhores, onde podem ser notadas diferenças mais visíveis na aparência física e qualidade dos jogadores. Mesmo que a EA tenha dito que usou um novo gerador de textura de rosto para este jogo, os jogadores ainda têm um rosto meio quadrado. Em algumas ocasiões você pode ficar assustado com a aparência mutante dos jogadores, que fazem com que os zumbis de Resident Evil tenham medo.

FINALIZANDO

Todos os melhores momentos da série Fifa estão no jogo, da licença correta de tudo, da diversão, até a boa jogabilidade. Mesmo com algumas falhas, a série continua intocada e com certeza irá vender muito antes de começar a Euro 2000 (Campeonato Europeu de futebol). Mas caso você já tenha o Fifa 2000, então não pode deixar mais um game da mais famosa série de futebol criada pela EA Sport, complementando ainda mais a série e dando ainda mais prestígio ao jogador.

PLAYSTATION

プレイステーション

EURO 2000

EA SPORTS - CD

FUTEBOL - 1 A 8 JOGADORES

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	4.1
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.6		

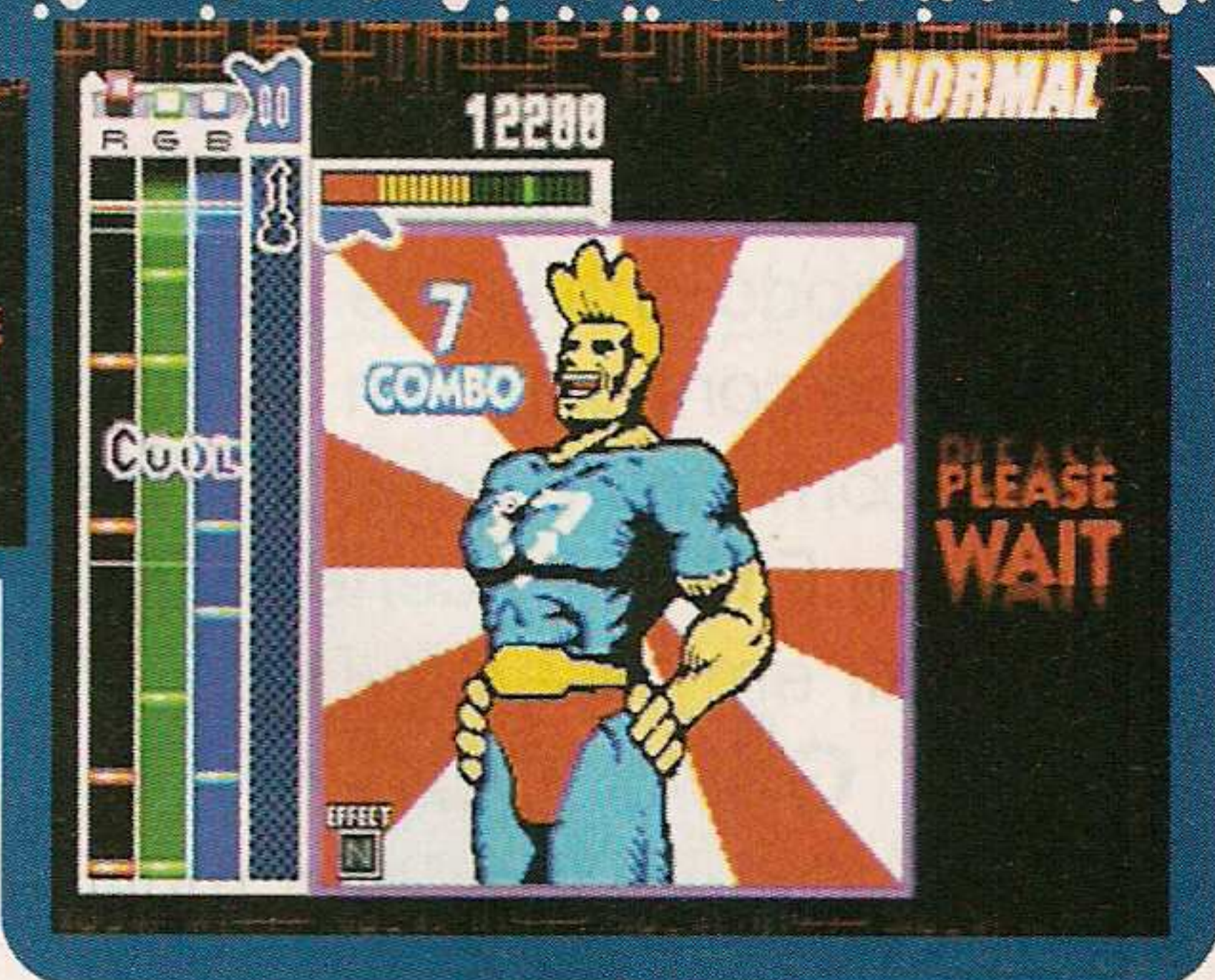
4.2

PRÓS

- O visual da torcida é mais realista
- Você pode ser tanto o jogador quanto o treinador
- Ótima narração

CONTRAS

- Fácil de fazer gol
- A ação pára repentinamente

Guitar Freaks Append 2nd Mix

A série de jogos musicais da Konami, chamada de Bemani, está cada vez maior. Não apenas novas variantes são introduzidas no mercado japonês, mas a Konami também lança updates para todas da linha. Guitar Freaks Append 2nd Mix é um disco de add-on, trazendo novas músicas para o jogo de guitarra da Konami. Ele requer o jogo Guitar Freaks para poder usar. Para vocês que não estão familiarizados com os jogos Freaks, aqui vai uma breve explicação do funcionamento. Você tem o Guitar Control, que tem 3 botões coloridos no topo. Guitar Freaks tem uma barra vertical que consiste em mais 3 barras coloridas de acordo com os botões do violão. Assim que as notas alcançarem o topo da barra, você deve tocar o violão enquanto segura o botão de acorde. Se tocar bem, irá progredir pelo jogo. Se perder muitas notas irá terminar o seu jogo. Terminando uma fase, aparecerão suas estatísticas, mostrando quantas notas perdeu, quantas acertou e outras coisas. Esta tela também dará uma estatística geral (sendo, Mi, a pior nota e Lá, a melhor, com classificações especiais ao chegar perto da perfeição). A durabilidade de seu jogo dependerá de quão bem tocar as músicas. As novas canções são bem mais difíceis do que as antigas. Mas você ainda tem músicas fáceis como Go Go Again ou I Think About You, mas as mais difíceis realmente requerem muita habilidade com as mãos. As músicas do 2nd Mix são maravilhosas, mas não são tão cativantes quanto as do primeiro CD. As músicas estão mais divididas em gêneros desta vez como Flamenco. Mas também tem blues, surf-rock e um pouco de POP japonês. Graficamente o jogo não mudou muito, a não ser pelas novas animações que acompanham as novas músicas. Enquanto o Guitar Freaks era um jogo que dava vontade de jogar de novo, o 2nd Mix faz o jogo mais completo. Mesmo se já tiver ficado bom em Guitar Freaks, neste aqui você terá que praticar novamente. Se já tiver o jogo original e dois Guitar Control (é muito divertido jogar com um amigo), não há razão para não pegar o 2nd Mix. De fato, com a adição que o 2nd Mix traz para o jogo é mais um motivo para você que estava pensando em comprar o jogo, fazer isso. Talvez seja difícil o jogo aparecer por aqui, então importá-lo (e destravar o video game se necessário) é a única maneira de jogá-lo.

PLAYSTATION
プレイステーション

GUITAR FREAKS APPEND 2nd MIX

KONAMI - CD

MUSICAL - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.0
INOVAÇÃO	3.2
SOM	4.9
DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.7

4.1

PRÓS
Músicas ótimas e jogabilidade muito boa

CONTRAS
Gráficos simples

O melhor do anime, live action e mangá!

Pokémon

Action Flipz (série 1)
Cartões de Pokémon com figuras que dão ilusão de movimento mostrando a evolução dos monstrinhos mais amados do mundo. Cada pacote traz 4 cartões diferentes de um total de 40 para colecionar. R$ 9,99 cada pacote.

Pokémon TV Animation Edition
Baseada na primeira fase do seriado de TV. Pacote com 8 cards por R$ 9,99 cada

Pokémon Sticker (série 1)
Cromos autocolantes dos personagens do desenho. 150 pokémon diferentes para colecionar. Cada pacote tem 10 cromos, por R$ 3,49.

Pokémon The First Movie
Série de cards com imagens do desenho de longa-metragem para cinema. Pacote com 8 cards por R$9,99 cada

Minicards Pokémon
Importado do Japão. Uma pokébola de plástico contendo 24 pequenos cartões. R$ 9,99.

Kit Escolar Pokémon
Contém borracha, apontador, régua, 3 lápis, estojo, caderneta, caderno universitário e 2 pastas fichário. Por R$ 64,99.

Digimon Adventure Cards
Novos personagens que surgiram na onda Pokémon e já vêm conquistando vários fãs. Esta coleção é composta por "super sized cards" de tamanho maior que os cards convencionais. Cada pacote contém 8 cards. R$ 14,99 cada pacote.

Card Game Pokémon

O jogo de cartas que é um sucesso mundial, com um livro ilustrado explicando como jogar.

Edição portuguesa
- Deck inicial contendo 60 cards básicos: R$ 37,49
- Suplementos: pacote com 11 cards por R$ 9,49 cada
- Deck pré-montado para os jogadores mais experientes. Já vem pronto para jogar. Com 60 cards por R$ 37,49

Decks temáticos

Em inglês, inéditos no Brasil. Duas séries diferentes. Os últimos lançamentos dos Estados Unidos!

Série Jungle
Caixa com 60 cards por R$ 59,99
Suplemento (pacote com 11 cartas) por R$ 19,99

Série Fossils
Caixa com 60 cards por R$ 49,99
Suplemento (pacote com 11 cartas) por R$ 19,99

Vídeos

National Kid - R$24,99 cada

National Kid Contra os Incas Venusianos
Nesta época em que tantas séries e heróis japoneses estão na tela da TV e nos cinemas, nada mais próprio para as novas gerações de fãs que conhecer o 1° super-herói japonês National Kid! Foram as aventuras em série do National Kid exibidas na TV nos anos 60 e 70 que conquistaram os primeiros fãs brasileiros e abriram as portas para outras produções e outros heróis japoneses. Legendado.
(p/b – 95 minutos)

National Kid – A Vingança do Império Subterrâneo
O Imperador Hellstar do mundo subterrâneo, depois de ter sido derrotado por National Kid, parte de seu castelo em Marte num ataque fulminante à Terra para se vingar. É hora do National Kid intervir e tentar frustrar os planos no belicoso imperador! Não perca mais essa aventura! Dublado.
(p/b – 76 minutos)

National Kid – A Revolta dos Seres Abissais
Os Seres Abissais são os Seres Anfíbios, criaturas que habitam as profundezas dos oceanos. Depois de raptar um importante cientista, os homens-peixe o levam para seu QG no fundo do mar. National Kid deve invadir o *bunker* submarino, derrotar os Abissais e seu cruel imperador e resgatar o professor. Cinema fantástico com muita ação e aventura. Dublado.
(p/b – 72 minutos)

National Kid – Contra os Seres Abissais
Dos abismos oceânicos, saem os novos inimigos dos humanos: são os Seres Anfíbios que se sentem ameaçados pelas experiências submarinas que o Instituto Oceanográfico está realizando, e em revide atacam o mundo da superfície. É hora de National Kid intervir. Novos inimigos, grande aventura. Dublado.
(p/b – 87 minutos)

National Kid — o Retorno dos Incas Venusianos
Neste segundo volume National Kid volta a combater seus arquiinimigos, os Incas Venusianos. Ingênuo e feito com a tecnologia primitiva de mais de 40 anos, a série retém seu charme irresistível. Uma revelação para os mais jovens e uma passagem nostálgica emocionante para os velhos fãs do seriado, este vídeo vai encantar a todos. Legendado.
(p/b – 55 minutos)

National Kid – Contra o Império Subterrâneo
Nova aventura do herói do Sol Nascente, National Kid, que combate o perigo que vem do centro da Terra, onde foi construída uma nação poderosa e maligna que está disposta a conquistar o mundo da superfície. Grande obra de ficção – uma empolgante aventura! Dublado.
(p/b – 78 minutos)

O Fantasma do Futuro
R$27,99
Obra-prima do desenho animado japonês, que trata de vilões e heróis cibernéticos de uma era futura. A temática é clássica: um esquadrão especial combate o perigo que põe em risco a segurança da Terra. Com tantos efeitos especiais, algumas cenas de *O Fantasma Do Futuro* foram concebidas como animação experimental. Você não pode deixar de assistir! Dublado.
(colorido – 85 minutos).

A Princesa e o Cavaleiro - R$ 24,99 cada fita

Ciúmes de Vênus/ O Cisne
A Princesa Safire é criada como um menino, porque em seu reino as mulheres não podem herdar o trono. Em Ciúmes de Vênus, a princesinha enfrenta a própria deusa olímpica da beleza. Vênus, enciumada, rouba a beleza da princesinha que parte para recuperá-la. Em O Cisne, Safire enfrenta um bruxo que transformou uma garota em um cisne. Dublado.
(colorido – 50 minutos)

O Torneio da Traição / O Príncipe e o Lobo
Os dois vilões Náilon e Duque se juntam para derrotar Safire numa armadilha feita em um torneio promovido pelo Duque Duralumínio. Neste torneio, os cavaleiros devem provar sua coragem em provas perigosas! Tudo isso acontece na primeira aventura, O Torneio da Traição. Em O Príncipe e o Lobo, a origem do segredo de Safire é revelada — nesta aventura, um lobo ameaça o reino e Safire vai caçar o animal, antecipando-se ao Duque de Duralumínio que quer se aproveitar da situação para destruir o príncipe, com a ajuda de Náilon. Dublado.
(colorido – 50 minutos)

O Cavalo Voador/ As Sete Cabritinhas
Na primeira aventura, Safire enfrenta Náilon, um vilão que captura o cavalo alado chamado Esperança que nas noites de lua cheia vem à Terra para enfrentar a maldade. A história envolve outro grande vilão, o Duque, e também o anjinho Ching que é amigo de Safire. Na outra aventura, As Sete Cabritinhas, novamente Náilon atravessa o caminho de Safire, tentando desmascará-la, revelando o seu segredo: que ela é na verdade uma garota vestida como menino. Dublado.
(colorido – 50 minutos)

Revista em quadrinhos

RANMA 1/2

Mangá criado por Rumiko Takahashi

O maior sucesso de Rumiko Takahashi, a série Ranma 1/2 é o mangá mais vendido no mundo, e agora está conquistando uma legião de fãs também no Brasil. Publicado no Brasil bimestralmente pela editora Animanga com 48 páginas em papel off-set PB mais capa colorida em couché.

Volumes 1 a 10
R$ 3,50 cada

Livros

MUSASHI

O lendário samurai Miyamoto Musashi é um dos mais poderosos ícones do Japão. Ele viveu na época de decadência dos samurais, quando esses nobres guerreiros ficaram "desempregados" com a falência dos senhores feudais. Musashi enfrenta todas as adversidades em sua peregrinação na busca da perfeição espiritual e guerreira. Esta obra se divide em dois volumes totalizando mais de 1800 páginas. Imperdível para quem se identifica com a milenar cultura japonesa. Para os leitores de mangá e fãs de desenhos animados japoneses, esta coleção faz compreender um pouco mais sobre a dramaticidade da arte japonesa.

Vol 1 – 922 pgs. – R$ 47,99
Vol 2 – 885 pgs. – R$ 47,99
Editora Estação Liberdade

USAGI YOJIMBO

A saga de Usagi Yojimbo (Coelho Guarda-Costas) se dá no Japão durante a virada do século XVII. As guerras civis chegaram ao fim e o Shogun, o governo militar, havia recentemente estabelecido seu poder hegemônico. Os samurais eram a classe dominante em todo o território, seguindo um código guerreiro de honra conhecido como Bushido. Reinavam, em toda a parte, a intranqüilidade social e a intriga política. Apesar de não ser um mangá "original", tem bastante influência do quadrinho japonês.

Vol.1 – 100 pgs – R$ 18,99
Vol.2 – 112 pgs – R$ 18,99
Editora Via Lettera

GEN

Os Quadrinhos japoneses não vivem apenas de criaturas poderosas e fantásticas. Aventura, ficção e erotismo são a principal marca do mangá moderno. Mas tem também uma linha de quadrinhos tão dramática quanto um *Lista de Schindler*, por exemplo. Assim é a história de **GEN – Pés descalços**, de Keiji Nakazawa, lançado pela editora *Conrad*. A história de um menino e sua família simples vivendo um dos momentos mais dramáticos e violentos da história da Humanidade: a explosão das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki. Entre nessa história real e sinta as emoções que tomaram todo o Japão, e que até hoje deixa suas marcas.

Vol 1 – 300 pgs. – R$ 19,90
Vol 2 – 190 pgs. – R$ 19,90
Editora: Conrad do Brasil

POR DENTRO DO JAPÃO

Este livro é um achado para quem sonha um dia viajar para o Japão ou quer saber de tudo sobre a sofisticada cultura do País do Sol Nascente. *Por Dentro do Japão – Cultura e Costumes* é um livro de bolso em português, impresso no Japão, e trata dos aspectos mais variados da cultura nipônica, como religião, alimentação, esportes, cerimônias, arte etc. — tudo explicado em detalhes mínimos e com centenas de ilustrações espalhadas por quase 200 páginas! Com *Por Dentro do Japão* na sua biblioteca você vai se tornar um *expert* em Japão!

196 pgs. – formato de bolso – R$ 24,99

Esculturas

Feitas artesanalmente e pintadas à mão uma a uma. Produzidas em resina, são verdadeiras pequenas obras de arte.

Escultura de Ultra Seven
(os olhos acendem!)
26 cm de altura — R$ 54,99

Busto do Ultra Seven
13 cm de altura — R$ 14,99

Chaveiro do Ultraman
4 cm de altura – R$ 5,99

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

Para ter em sua coleção essas obras imperdíveis, faça um pedido por carta. Faça uma relação do que deseja (e a quantidade de cada um) e mande para nosso endereço acompanhado de cheque em nome de **Comix Book Shop**. Ao valor total do pedido, acrescente R$ 5,00 para despesas de manuseio e postagem. Como essa taxa é fixa, aproveite para encomendar o maior número de itens vpossível (ou reúna os amigos e faça uma compra em conjunto). Se puder, visite nossa loja e conheça outras fantásticas obras que estão à disposição. Você vai adorar!

Nosso endereço: Alameda Jaú, 1998 – Jardins – São Paulo/SP – CEP 01420-002. Telefones: (011) 280.9116 e 3061.3893.**

Preços válidos até 30/6/2000, ou até o final do estoque. Após essa data, confirmar os preços por telefone.

COMIX BOOK SHOP

The Misadventures Of Tron Bonne

Um Mega Man Legends diferente

The Misadventures of Tron Bonne é, na verdade, um Mega Man Legends diferente. Todos podem pensar que este título é apenas uma tentativa de arrancar o dinheiro dos fanáticos da série. Ao invés disso Tron Bonne é um dos jogos mais divertidos da temporada.

Jogabilidade

The Misadventures of Tron Bonne o coloca na pele de Tron Bonne, uma pirata de 14 anos que quer ser inimiga de Mega Man. O carinha azul e sua galera não são encontrados aqui, ao invés disso este jogo focaliza na família de Bonne. O irmão mais velho de Tron, Teasel e um irmãozinho bebê Bon Bonne foram capturados pelo malvado Loath. Tron deve conseguir o dinheiro do resgate através de piratarias, caçadas de tesouros e outras coisas. Ela não fará isso sozinha, seu exército de Servbots irá ajudá-la em muitas missões. Os Servbots são a melhor coisa no jogo. Imagine um exército de crianças inocentes de 4 anos de idade. Imaginou? Agora imagine a mesma criançada só que piratas. Estes são os Servbots.

Quando eles pegam um tesouro numa caverna, ficam felizes em dividir com outro caçador de tesouros. Há 40 Servbots no forte aéreo de Tron, o Gesellschaft, cada um com suas próprias estatísticas habilidades e personalidades (o 9º por exemplo é fãs de quadrinhos western e atira bem, o 40º está aprendendo a ser diferente e gosta de decoração). Alguns podem ficar chateados com a quantidade de detalhes destes caras, mas existem aqueles que podem se divertir muito com nossos pequenos amigos. Tron e seus Servbots encontram uma grande variedade de jogabilidade, enquanto eles tentam ganhar o dinheiro. As fases de ação permitem que Tron (em sua armadura que parece um gorila, Gustaff) e 6 Servbots entrem na população e causem um inferno roubando bancos, casas para pe-

Teasel

Servbot

Ross

gar dinheiro. As fases de puzzle o coloca nas docas, roubando carregamentos de navios. Há muitos caixotes para empurrar e vários elementos de um bom jogo de puzzle. As seqüências de RPG mandam 3 servbots e um pequeno robô rádio-controlado para minas cheias de tesouros. Estas fases estão numa perspectiva de primeira pessoa e focalizam na resolução de puzzles mapeamento e interação entre os personagens. E finalmente uma outra fase combina estes três elementos em uma fase só. Você terá que fazer muitas coisas nesta fase: entrar, pegar o tesouro e repetir isso várias vezes até a mina ficar sem tesouro algum. Você também ficará muito tempo entre as missões no Gesellschyaft, onde Tron manuseia o inventário, aumenta a moral dos Servbots e melhora Gustaff. Felizmente Tron Bonne faz um grande trabalho com estes estilos de jogo. Os estágios de ação são bem rápidos e divertidos, os estágios de puzzle são desafiadores e as cenas de RPG são divertidas e bem feitas. Eles não são exatamente os melhores exemplos de ação, puzzle e RPG para o Playstation, mas todos estes estilos são bem balanceados e agradáveis. Uma reclamação que não pode ser esquecida é que o jogo é curto e simples demais. Há apenas 15 fases ao todo e os jogadores mais experientes vão voltar o tempo no jogo para melhorar seus Servbots. Mesmo assim é muito divertido e poucos irão reclamar.

Gráficos

Tron Bonne roda num engine um pouco diferente de Mega Man Legends e graficamente não mudou muito. Os personagens são brilhantes e coloridos, mas as texturas são um pouco ruins. As bordas são um pouco quadradas e a distância de draw-in do jogo é bem curta. Mesmo assim a Capcom está mirando num visual anime bem simples, então o visual faz justiça.

Músicas e efeitos sonoros

As músicas e efeitos sonoros são decentes. Dependendo do personagem que estiver falando a atuação de voz é toleravelmente boa, mas os Servbots sempre roubam a cena com suas linhas no estilo crianças. O que Tron Bonne dá mancada nos gráficos ele adiciona com a jogabilidade. Jogadores com gostos ecléticos e mentes abertas verão que este título tem uma jogabilidade sólida, belos personagens e Servbots, muitos Servbots!

Bomb

Glide

Denish

Bird Bot

Tron Bonne

PLAYSTATION

THE MISADVE TU ES OF T O BO E

CAPCOM - CD

ADVENTURE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.8	INOVAÇÃO	3.0
SOM	3.5	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.2		

4.3

PRÓS

A jogabilidade é boa e o game possui um visual interessante

CONTRAS

Os gráficos deixam um pouco a desejar. O som

MEDIEVIL 2

SIR DANIEL VOLTA MUITO MAIS LOUCO

MediEvil conquistou muitos fãs com seu visual forte e estilo. O game foi inspirado em Nightmare Before Christmas, de Tim Burton, tendo ainda a adição de uma jogabilidade envolvente para contribuir. E como acontece no mercado de hoje, uma seqüência foi inevitável. Sem surpresa alguma, MediEvil 2 chega com mais do mesmo. Quinhentos anos depois da última aparição do cavaleiro Sir Daniel Fortesque, novos problemas ocorrem no mundo dos vivos. Agora o Sir Daniel terá de voltar a batalhar contra o mal, tendo a ajuda de um fantasma que dará dicas e save points.

Parando apenas para acabar com seus inimigos, Sir Daniel entra em mais uma aventura no mundo de ação/aventura 3D. As fases estão maiores, muito mais coisas para se fazer, novos inimigos maiores e melhorias que podem ser vistas em relação ao primeiro game. Novos movimentos foram adicionados, como poder escalar paredes e andar de lado, o menu de inventário também está mais fácil de manusear. Uma mudança interessante acontece na jogabilidade, quando Sir Daniel tira sua cabeça e a coloca em uma mão (a la Família Adams). Isso permitirá acesso a novas áreas e uma mudança na jogabilidade. As batalhas contra os chefes do jogo também mudaram e são um dos melhores aspectos do jogo — eles exigem mais estratégia para serem derrotados.

Os combates durante o jogo são muito bem feitos, com um grande número de armas de longa distância. O charme do jogo original foi mantido com a grande quantidade de criaturas que você tem para enfrentar. Os puzzles do jogo voltam também, mantendo-se bem desafiadores. Tirando a mistura de estilos de jogo e os locais variados, MediEvil 2 mostra-se um jogo bem mediano de vez em quando. O primeiro game causou um grande alvoroço na época por seus gráficos de alta resolução. Os gráficos do segundo game se mantêm na mesma média do primeiro, simples e carismático. E tudo isso combinado com as novas situações pelas quais Sir Daniel passa, vestindo-se de maneira estranha e virando completamente o visual medieval, você tem um game engraçado e divertido. Este ainda é um jogo sólido, bem desenhado e também muito interessante. Se você é um fã do jogo original, então provavelmente irá adorar e dar ótimas gargalhadas.

PLAYSTATION

MEDIEVIL 2

SONY - CD

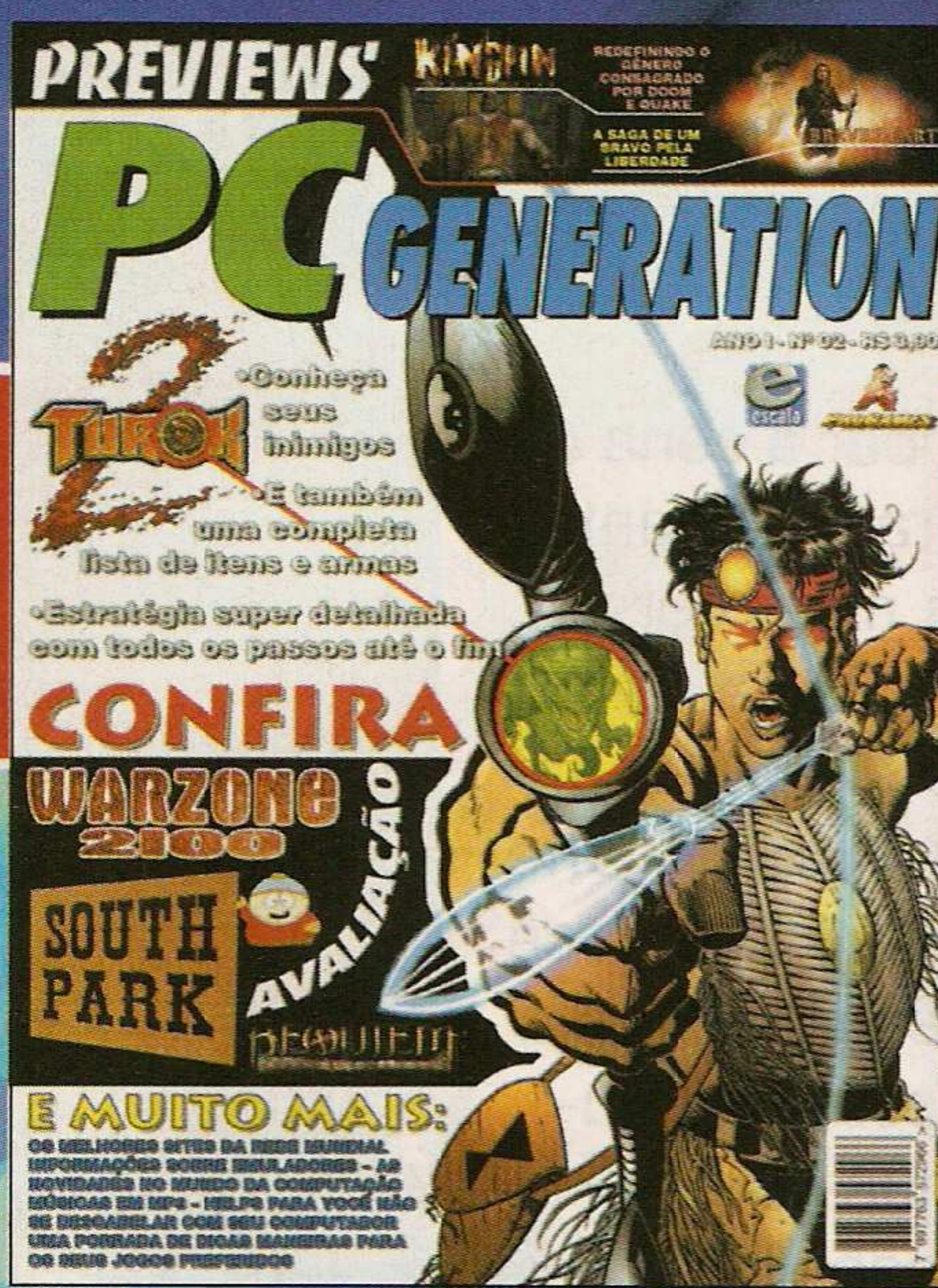
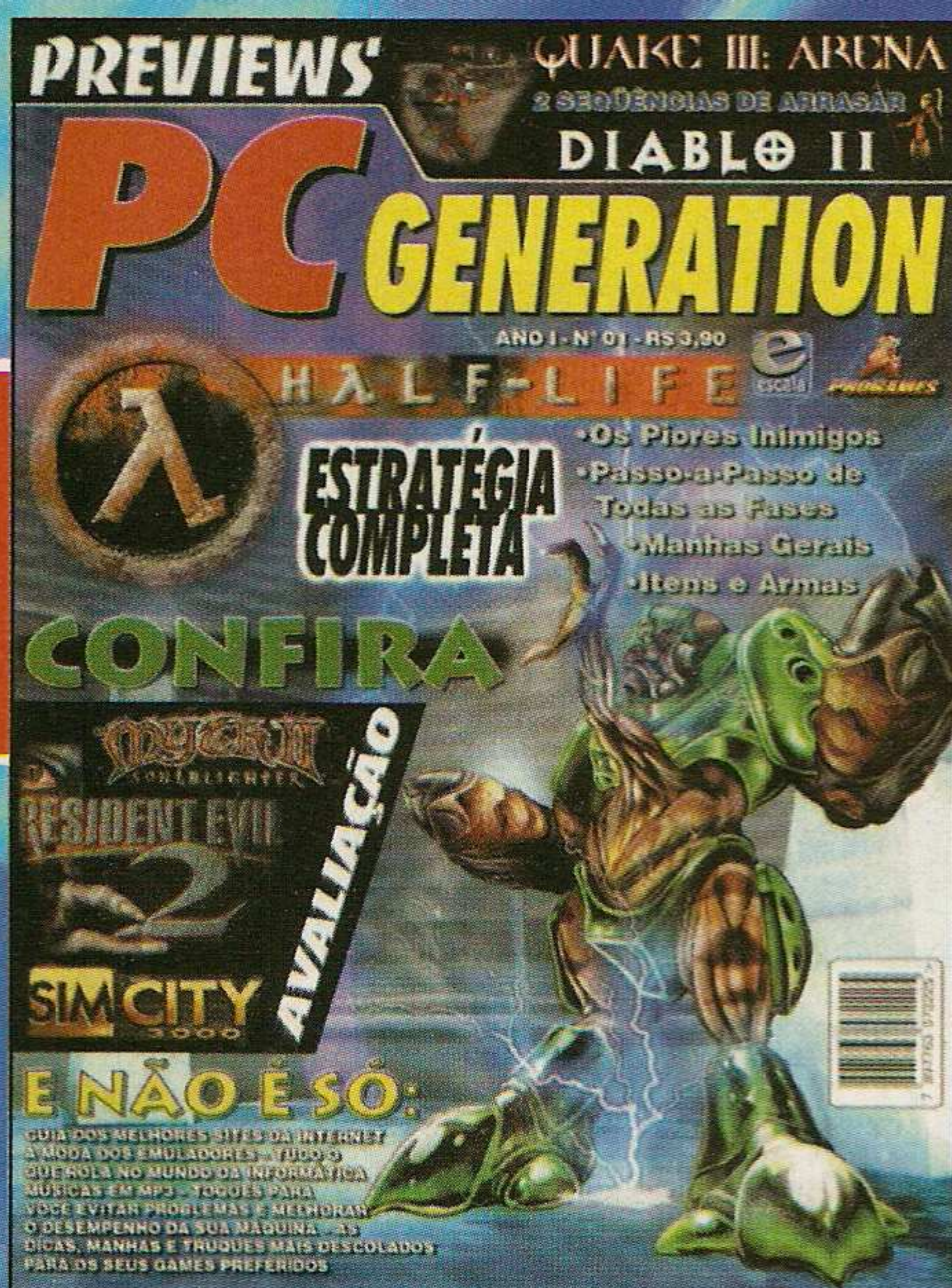
AÇÃO / ADVENTURE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.2	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.7	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	4.3		

4.0

PRÓS
Os gráficos estão legais e interessantes. Jogabilidade muito boa e novos movimentos

CONTRAS
É um game relativamente fácil demais

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO

PC 01
Estratégia: Half Life
Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000
Cheat Codes: Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft Auto: London, Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02
Estratégia: Turok 2
Em foco: Warzone 2100, Requiem: Avenging Angel, South Park
Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

PC 03
Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace
Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance
Cheat Codes: Age of Empires 2: The Age of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermercs, Drakan: Order of The Flame, Jagged Allience 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

PC GENERATION

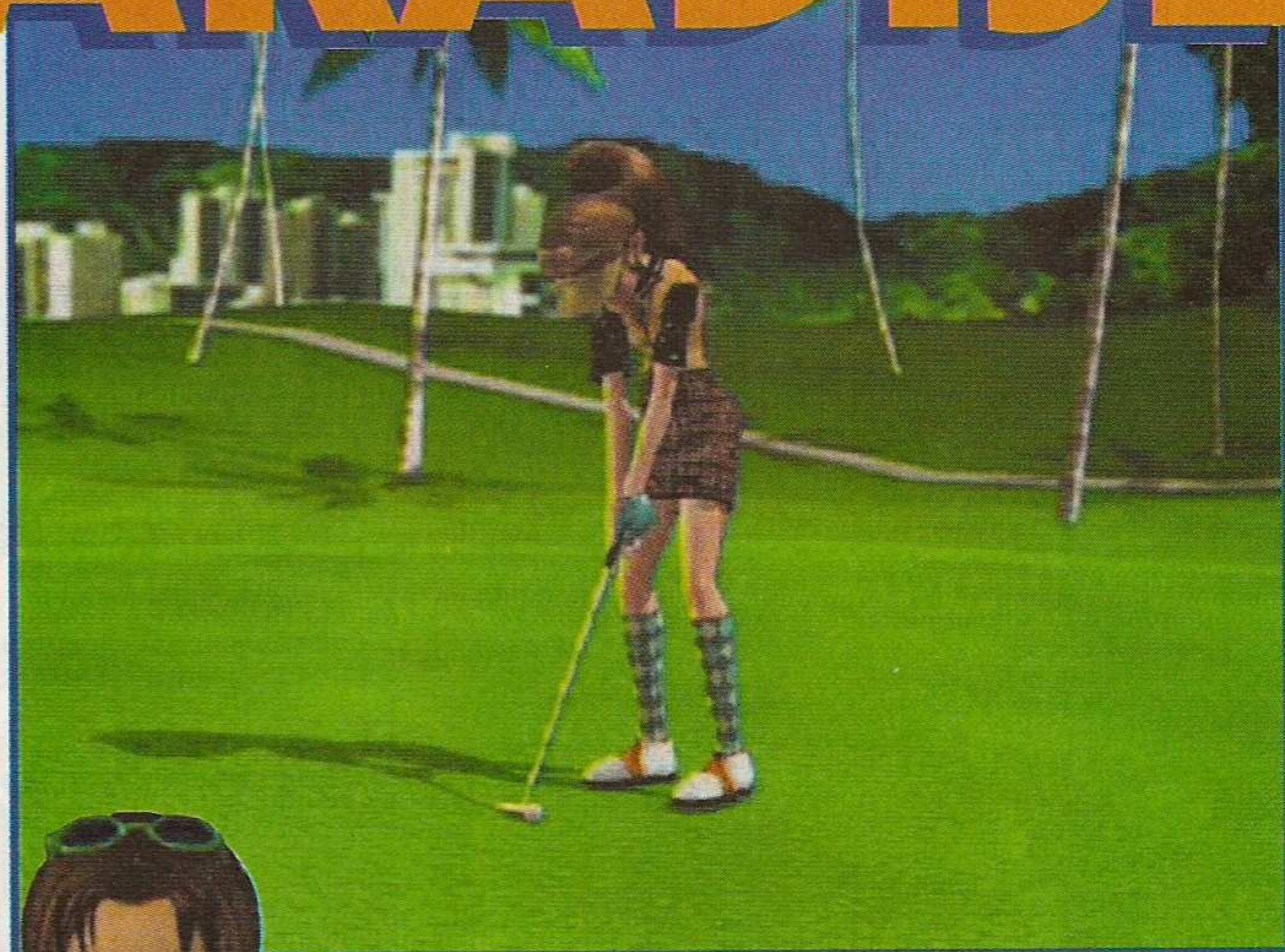
Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.
Cód.: PC 01 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: PC 02 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: PC 03 - Cada R$ 3,90 ( )

Nome: ____________________
Endereço: ____________________
Cidade: ____________ Estado: ____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL ou CHEQUE CORREIO para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GOLF PARADISE

Desbancando o futebol?

Golf Paradise pode não roubar a cena do futebol, mas é uma boa pedida para os amantes de esporte em geral. O jogo tem mais cursos, tacos, tipos de jogo, upgrades e mais segredos do que se imagina. Você escolhe entre 7 jogadores de golf e algumas opções: Tutorial, One on One Stroke Play e Tournament Play. Você pode ver seus troféus, tacos e prêmios. Com a jogabilidade de Golf Paradise, passar pelo tutorial é uma boa idéia. Você terá que aprender a escolher o seu taco, mirar, saber dar as tacadas usando o vento, dar tacadas curtas e muitas outras coisas que um jogo de golf requer. As mais importantes destas facetas é o medidor de balanço (swing meter). Para ajustar a força, aperte o botão e o mesmo botão para deixar na posição que deseja. Ter tanto conhecimento assim parece assustador, mas os produtores de Golf Paradise colocaram alguns personagens e uma trama entre eles. Este jogo sem dúvidas é o sucessor de Hot Shots 2, então tem que ser divertido. Inicialmente o jogo parece difícil, mas depois de um tempo jogando ele fica bem mais fácil, especialmente devido a possibilidade de melhorar o jogador, mas isso varia de pessoa para pessoa. Se você tiver sucesso nas competições poderá destravar segredos como novos tacos, personagens escondidos, mais cursos e modos de jogo extra. E como cada personagem têm suas próprias habilidades, há um incentivo de jogar com todos os jogadores. Combine isso com a capacidade de 4 jogadores, um gerador de curso aleatório, e Golf Paradise pode ser o melhor simulador de Golf já inventado.

Gráficos

Visualmente o jogo faz um uso amplo das capacidades do Playstation 2. As dunas e águas realmente são muito belas. E para dar uma olhada de perto o controle analógico permite que

você dê uma olhada em tempo real nos arredores. Os visuais do jogo melhoram ainda mais a jogabilidade. O modelo dos personagens são bem feitos e bem animados, e eles fluem em 60fps (frames por segundo). Nenhum gráfico em individual é impressionante mas o jogo ao todo é excepcional.

Som

Golf Paradise parece perfeito em todos os modos, mas há falha no jogo e no som. A música de fundo é bem serena, mas não há variedade. Cada modo tem músicas diferentes, mas levando em consideração que cada pista leva cerca de 30 minutos, elas ficam enjoativas rapidamente. Por outro lado, os outros efeitos sonoros são bem feitos, legais e com muita qualidade. Golf paradise tem sons perfeitos tanto para o taco acertando a bola quanto esta rolando no gramado e o jogo tem uma boa quantidade de falas, principalmente do comentarista e dos oponentes que você irá enfrentar.

Finalizando

No geral, Golf Paradise é um bom jogo onde suas características e execuções poderiam ser melhor explicadas num livro. A T&E Soft trouxe um ótimo jogo tanto para os fãs quanto para aqueles jogadores casuais. Neste jogo você não precisa necessariamente se tornar um profissional, e os segredos do jogo podem ser conquistados facilmente. Golf Paradise no entanto é excitante, divertido, cativante e ao mesmo tempo não rouba dos jogadores a experiência de simulação de golf. Num país em que o futebol é o esporte preferido pela maioria, golf pode parecer um esporte chato, menos em Golf Paradise.

PLAYSTATION 2

GOLF PA ADISE

T&E SOFT - CD

GOLF - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.4		

4.3

PRÓS

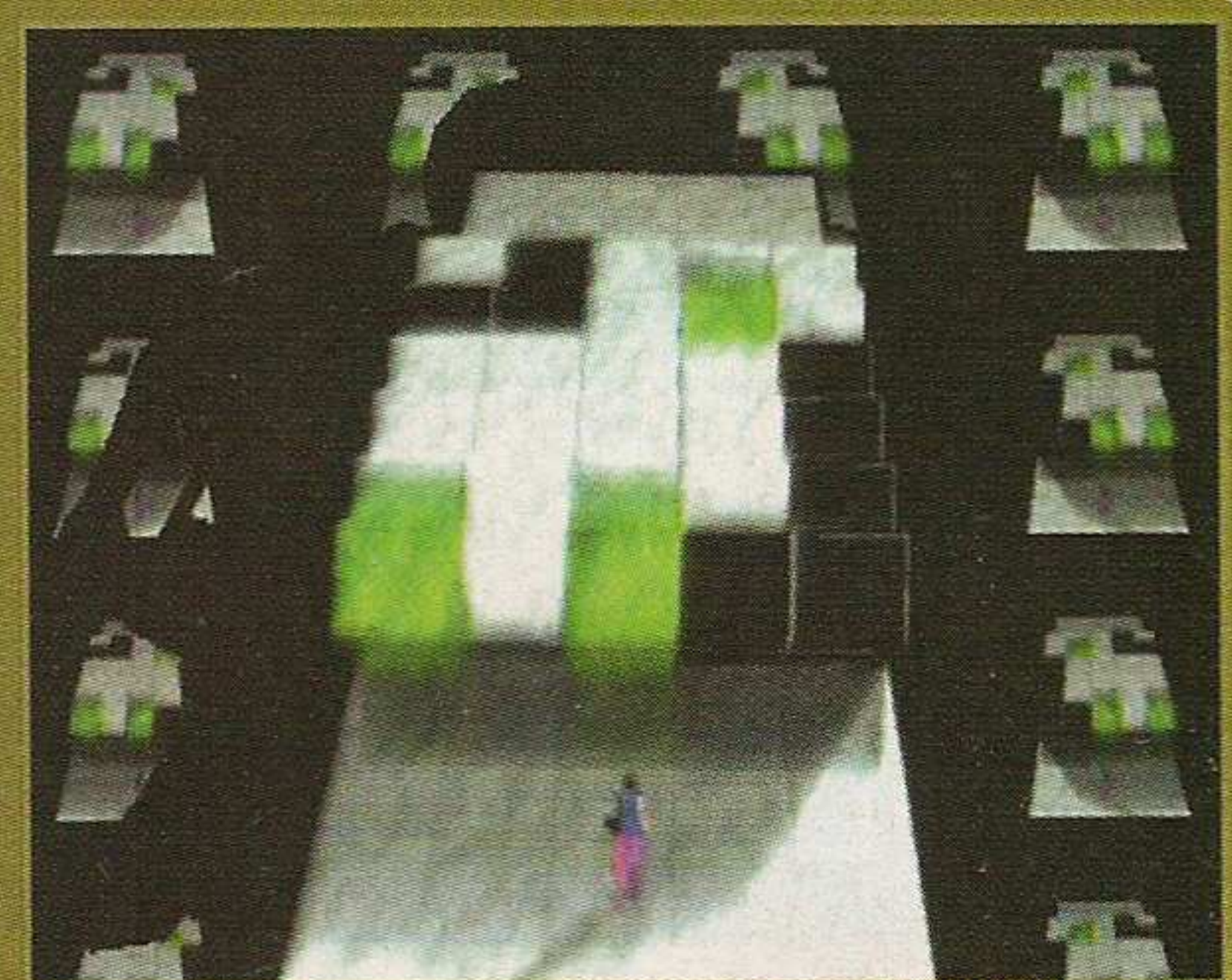
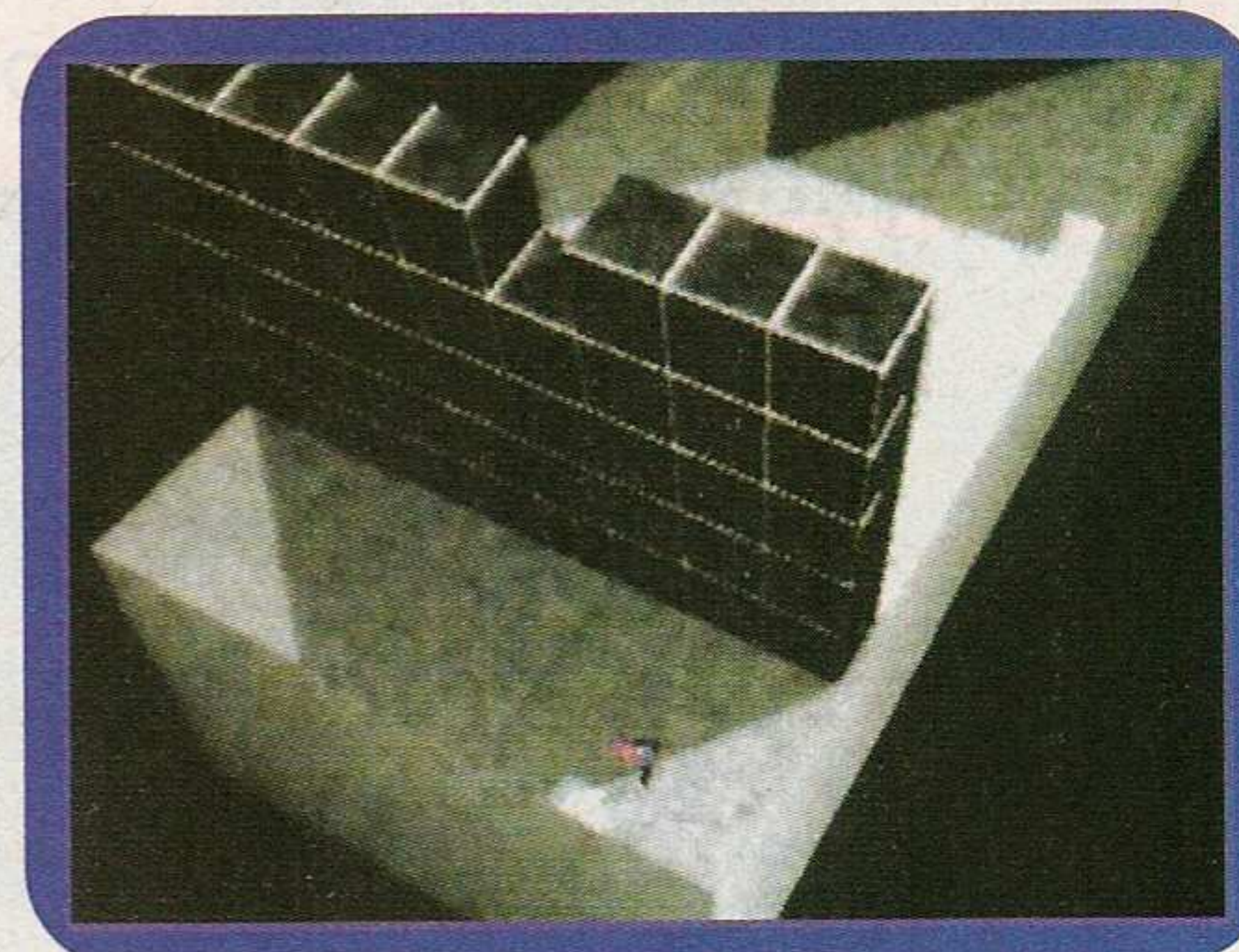
O game possui um visual bonito e atraente

CONTRAS

As músicas tornam-se monótonas

IQ REMIX+: INT

Teste seu Q.I. neste jogo

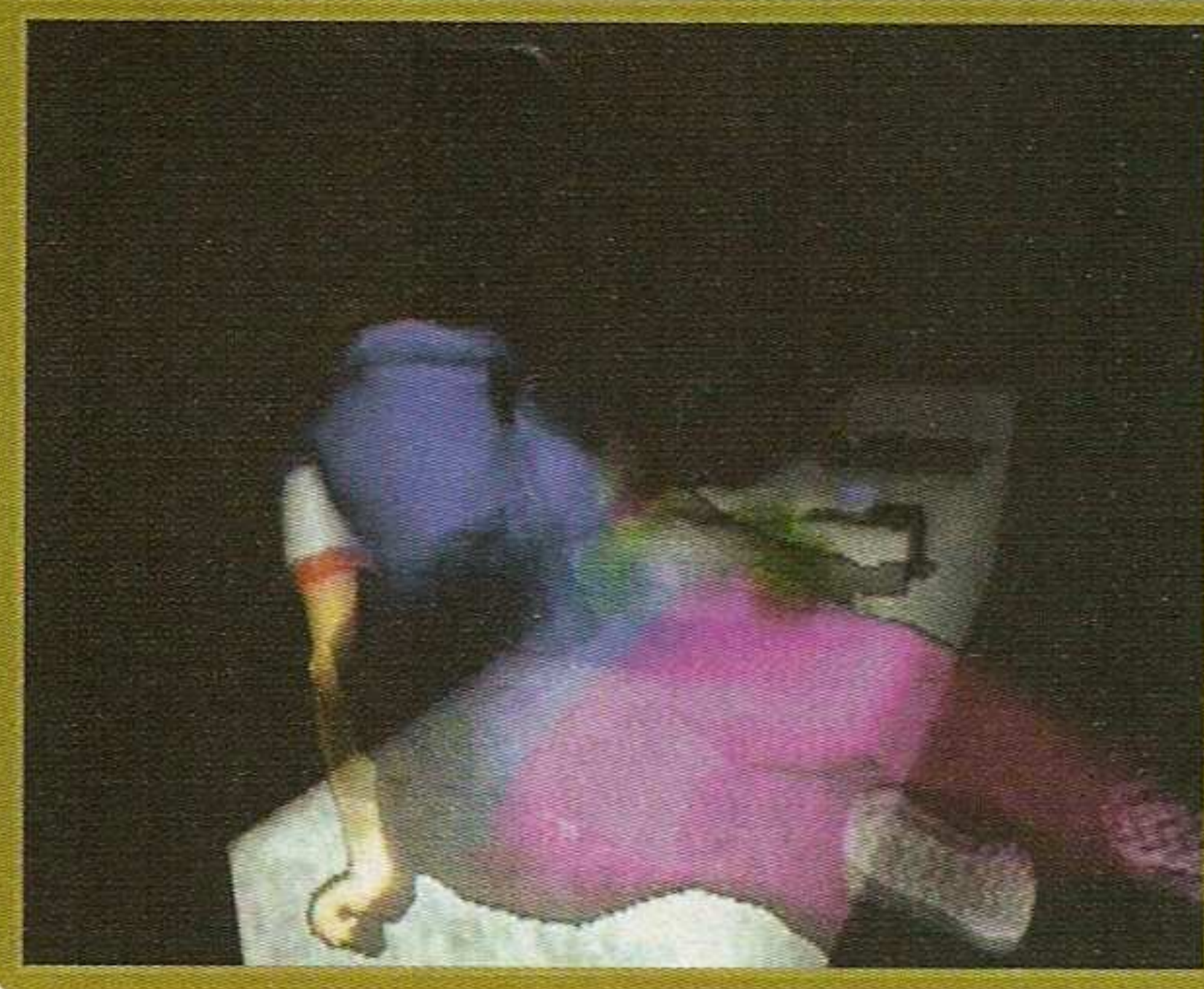
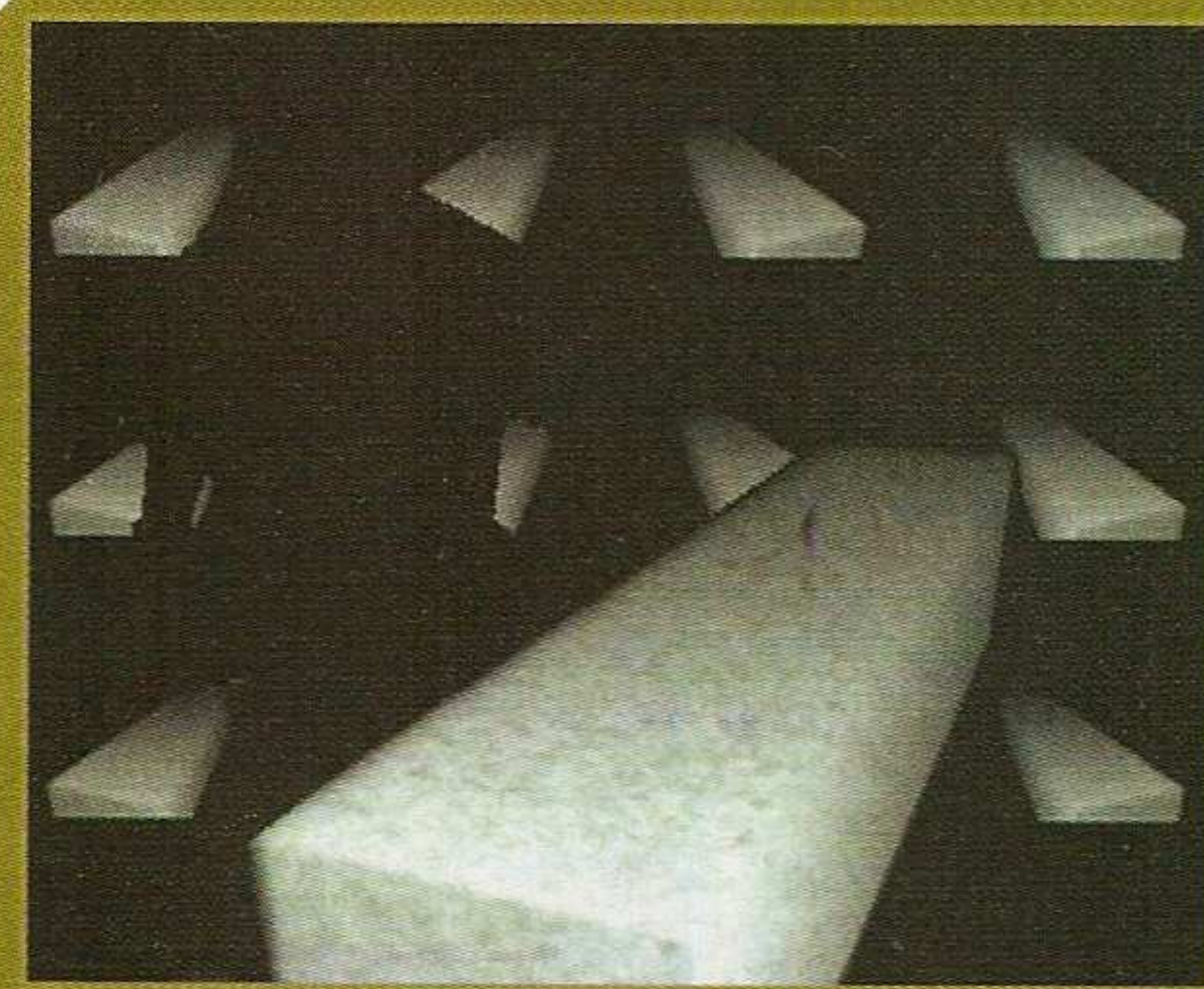
Lançado a mais de 3 anos atrás para o Playstation, Intelligent Qube foi uma das melhores surpresas no gênero puzzle da época. Saindo do estilo Tetris que quase todos os puzzles seguem, IQ o coloca na pele de um humanóide num purgatório. Você fica numa linha de mármore gigante cheia de blocos, com outra coleção de blocos no topo delas que estão vindo para cima de você. A sua única defesa é uma bomba, limpando os cubos com as cores normais, enquanto se desvia dos cubos negros. Se acertar um cubo negro os cubos cairão fechando-o e fazendo com que trabalhe num lugar ainda menor. É claro que a seu favor estão os cubos de vantagem, os quais foram feitos com a cor verde. Acertando um destes cubos, ele acaba com todos os cubos que estiverem a sua volta. Isso pode limpar grandes lugares que levariam 9 acertos para limpar. Você deve ter cuidado para não acertar o cubo proibido se não seu espaço ficará minúsculo. E não é preciso dizer que o jogo acaba se cair da borda e no final você receberá uma estatística dizendo o seu QI.

Para os fãs do primeiro jogo há uma versão importada chamada de I.Q. Final, a qual adiciona um jogo de 2 jogadores e mais algumas coisinhas. Agora que o PlayStation 2 chegou às massas japonesas, já há uma nova versão de Qube chamada de I.Q.Remix+: Intelligent Qube. Isso significa que os sonhos dos fãs de Qube se tornaram realidade? O poder de 128 bits do PlayStation 2 dará ótimos gráficos para o game? Dificilmente. Enquanto que o conteúdo do jogo ainda seja o mesmo, os gráficos de IQ Remix são as mudanças mais óbvias e significantes. Novamente os controles e promessas do jogo são as mesmas, mas a Sony colocou mais dois ângulos de câmera que permitem a você ver a ação bem de perto e em 3º pessoa. Isso é pra dar a idéia de como é ter robôs gigantes e blocos bem na sua cara. Isso pode ser um

ELLIGENT QUBE

pouco legal, mas não melhora em nada a jogabilidade. Os efeitos especiais adicionam um pouco mais, mas imagine o IQ original com a tela cheia de efeitos fantásticos sobre o personagem principal, o qual está tão detalhado agora que parece até que dá para tirar suas roupas. Imagine os efeitos das explosões que brilham a tela toda e causam muitos efeitos legais acontecendo o tempo todo. Bem você não precisa imaginar tudo isso porque é tudo real e tirando as melhores intenções da Sony, isso melhora bastante os visuais em termos de bons efeitos. Apenas algumas pequenas mudanças foram adicionadas ao jogo, como por exemplo quando a tela se enche de cubos negros e você deve correr para o único ponto seguro para escapar do massacre. Os efeitos mostram muito do que o console pode fazer mas também são amostras de que muito mais poderia ter sido usado na jogabilidade.

O jogo não conta com o controle direcional analógico que seria bem vindo. Outra outra coisa que a Sony poderia ter usado que é a característica Fast Forward. Ninguém teria notado se esta característica não tivesse aparecido no primeiro game mas é perde um pouco no PlayStation 2 por não contar com isso. Também não dá para rotacionar a câmera da esquerda para a direita, o que era útil para ver onde as bombas estavam e achar uma rota segura para o nosso personagem. Há um modo de 2 jogadores e quando jogar neste modo, terá a mesma sensação de quando jogar sozinho (você fica bem à vontade).

Como esperado, a música é excelente. A série sempre teve ótimas músicas orquestradas, mas o IQ Remix cai mais para o estilo techno. E surpreendentemente a voz que aparecia todas as vezes que você falhava foi tirada. Para melhorar há um modo de ataque de 100 níveis com puzzles desafiadores. Se perder num puzzle terá que começar de novo até terminá-lo. Este modo é muito parecido com o modo puzzle de 1 jogador de ChuChu Rocket. Enquanto que o jogo original caiu como uma luva no meio de um monte de puzzles estilo Tetris, IQ Remix é uma versão com gráficos melhores do antigo. Todas as novas melhorias do jogo são impressionantes e elas serão o suficientes para mantê-lo preso ao jogo.

PLAYSTATION 2

プレイステーション II

I EMIX+ I TELIGE T UBE

SONY - CD

PUZZLE - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.7
SOM	4.9	DIVERSÃO	4.7
CONTROLE	4.0		

4.2

PRÓS
Os novos efeitos e visual dão grande incentivo. Músicas excelentes e puzzles desafiadores

CONTRAS
Ângulos de câmeras bem limitados

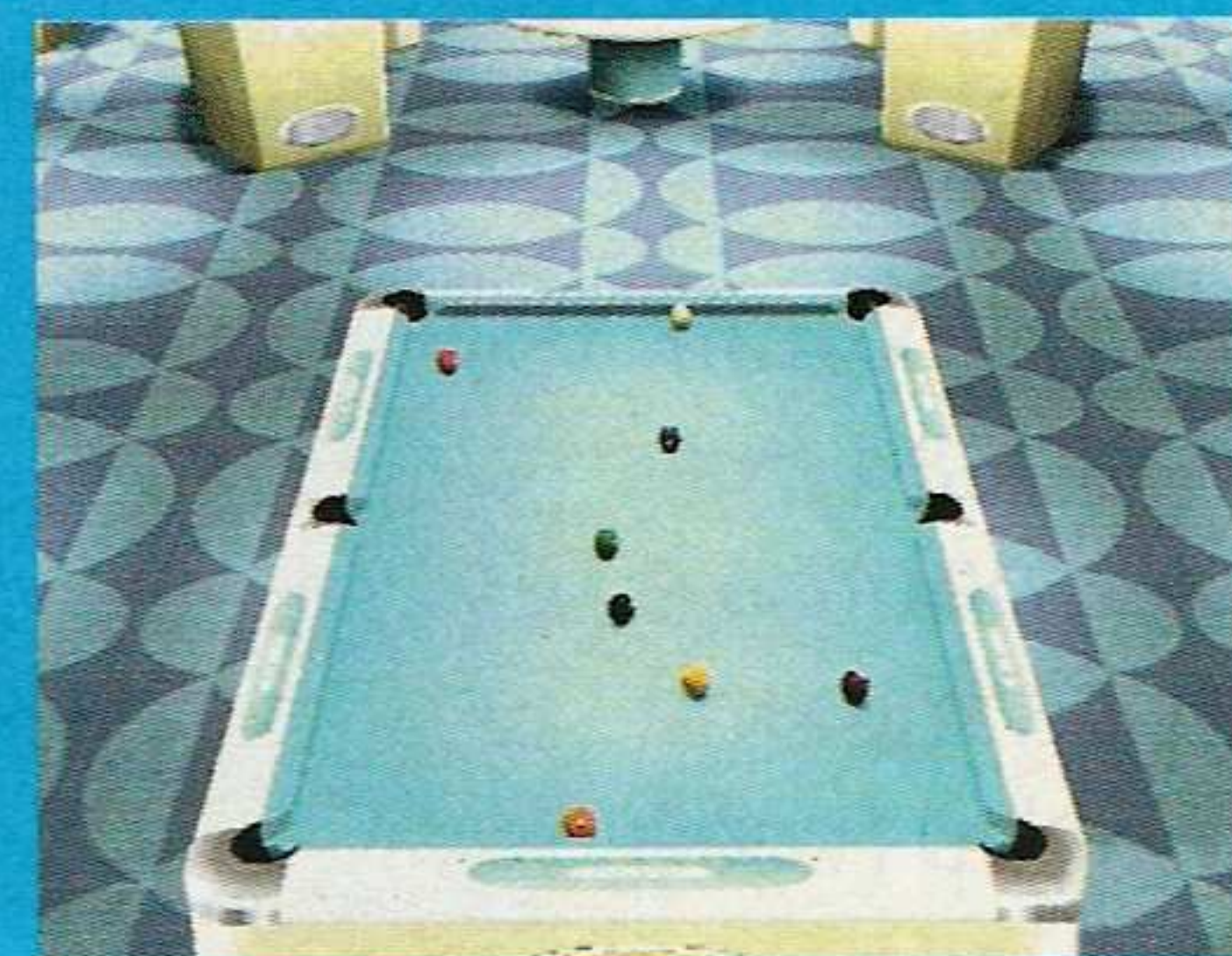
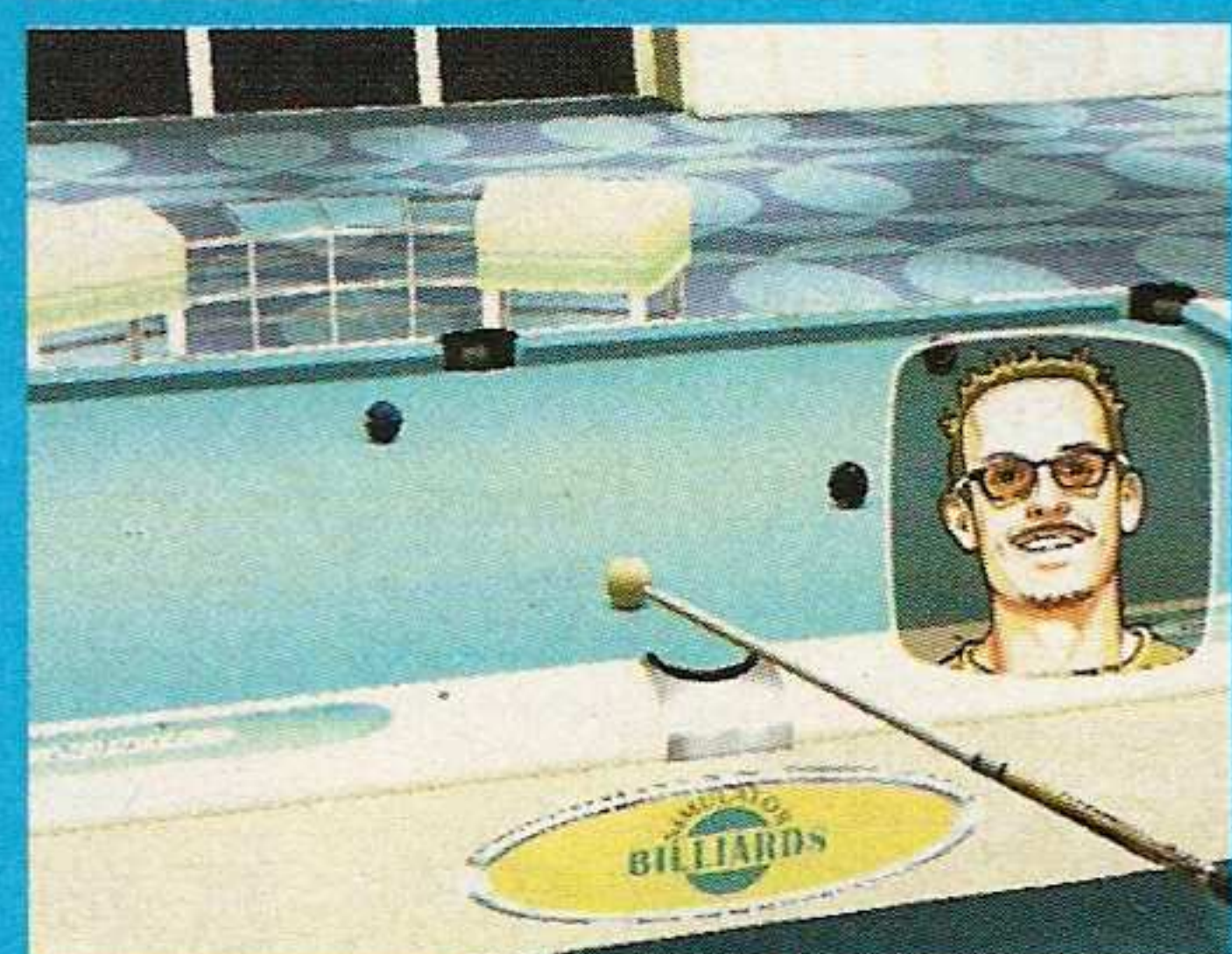
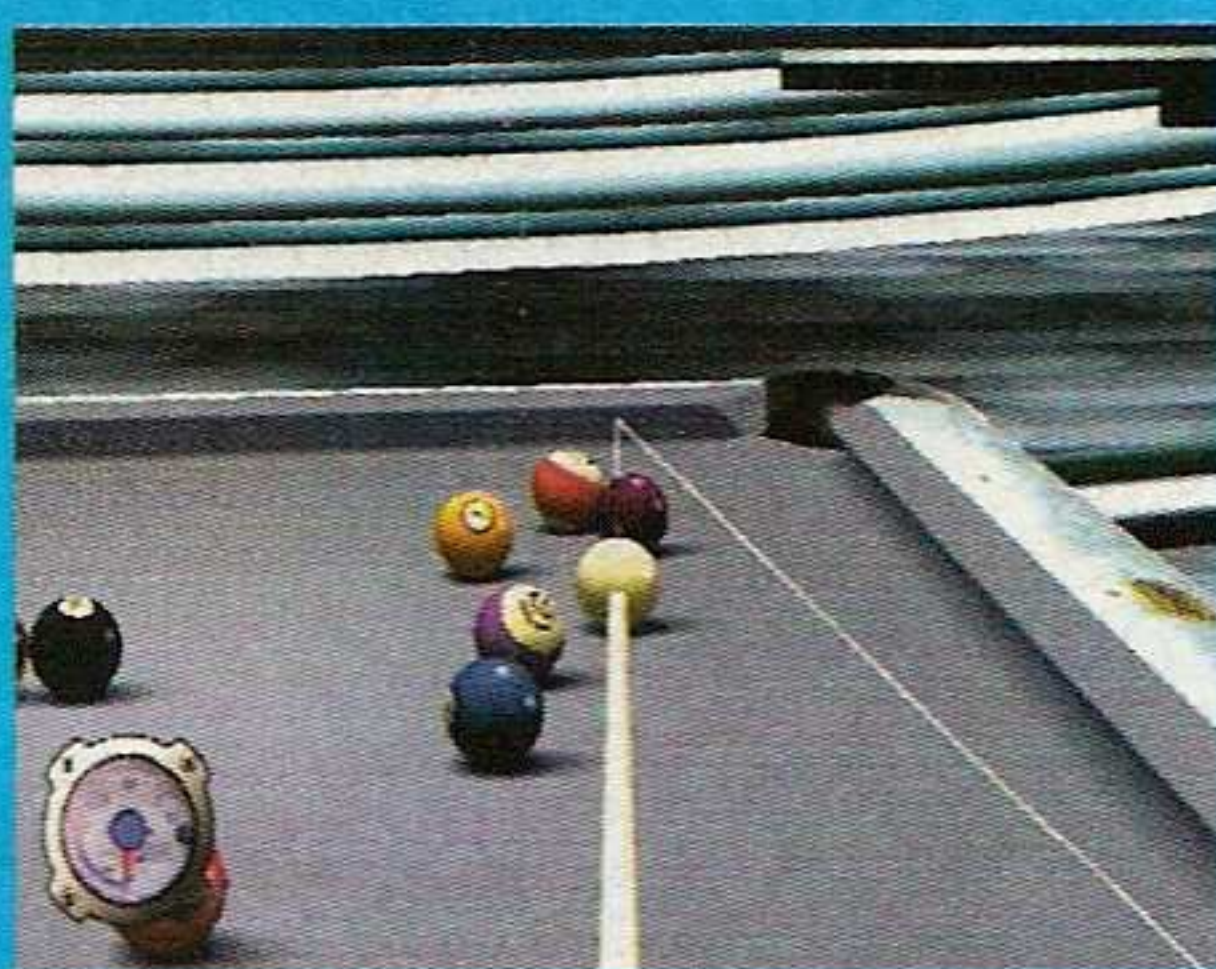
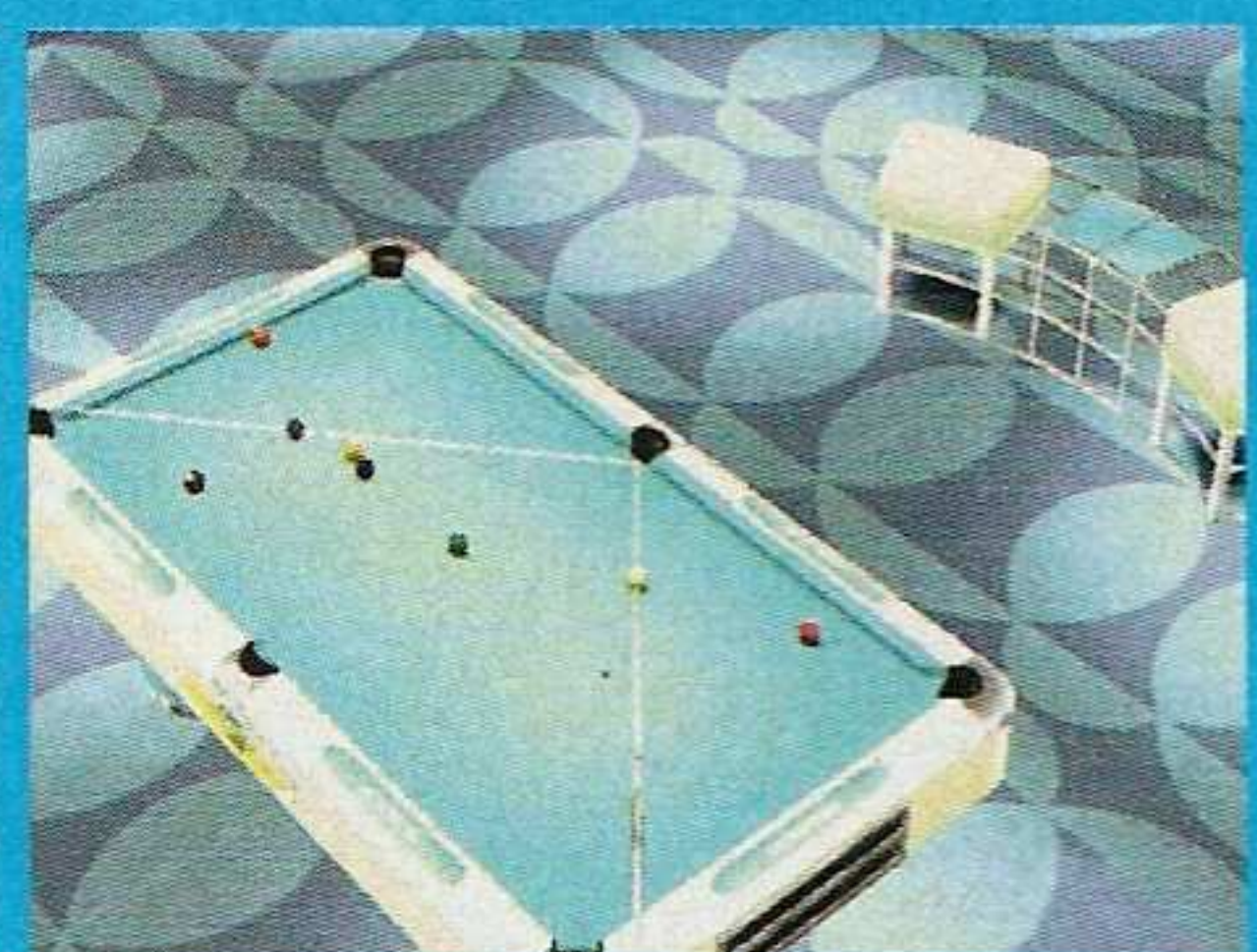
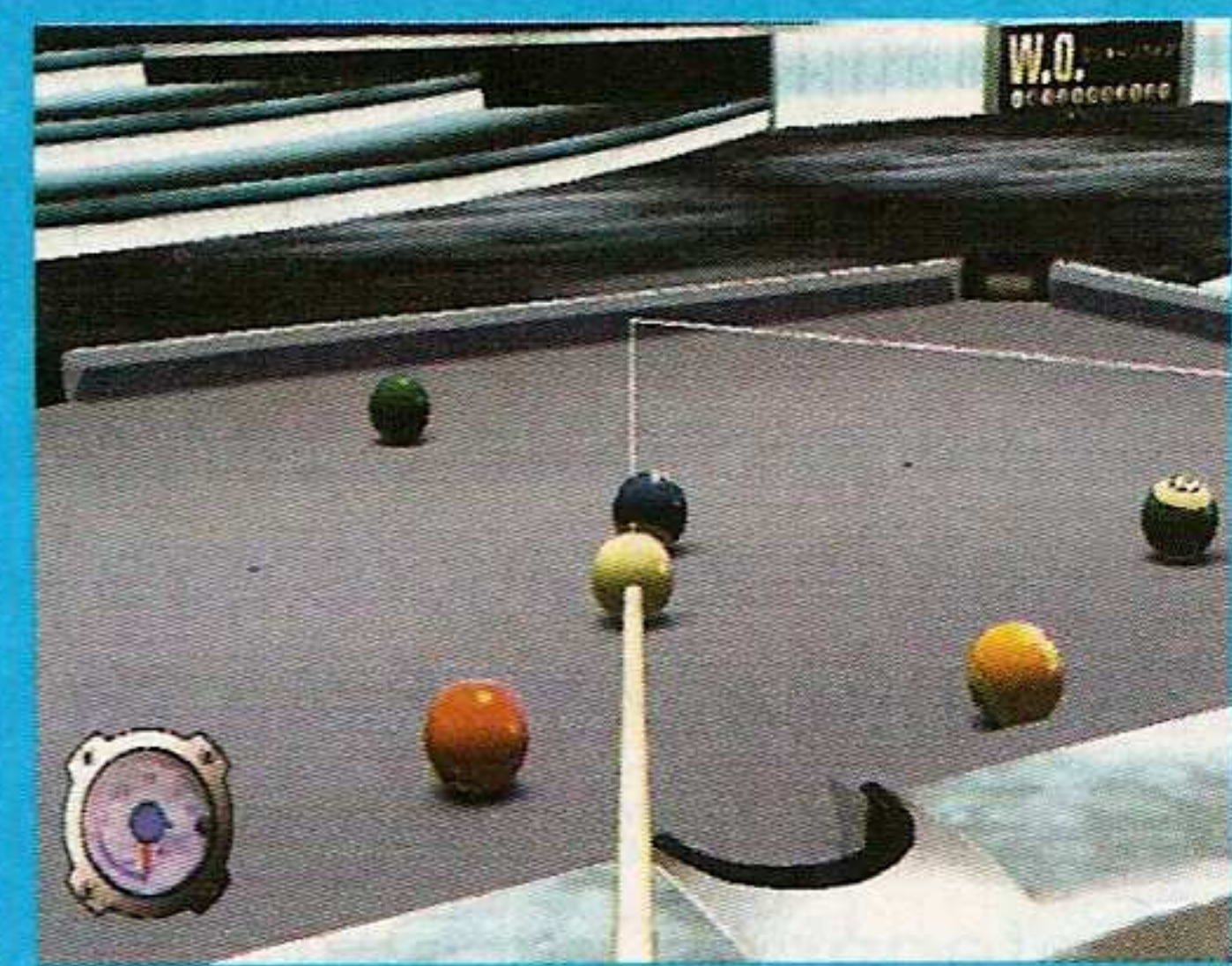
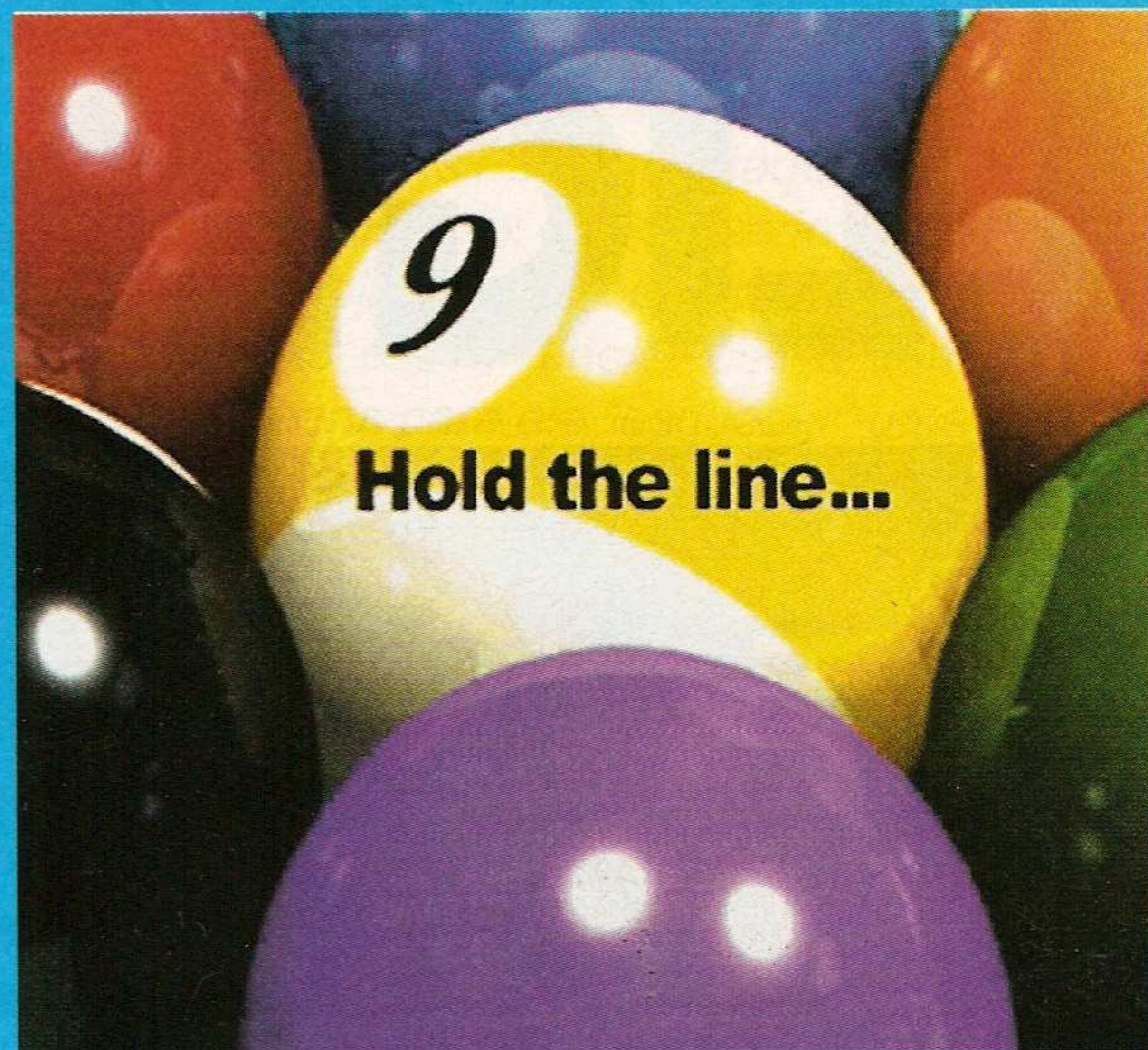
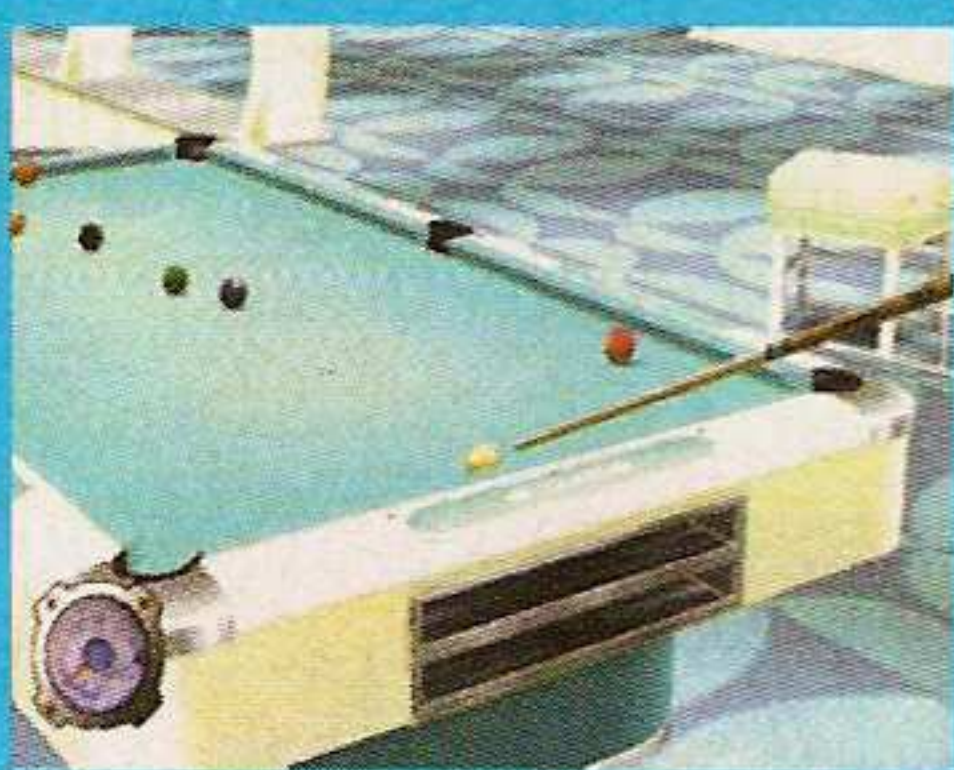
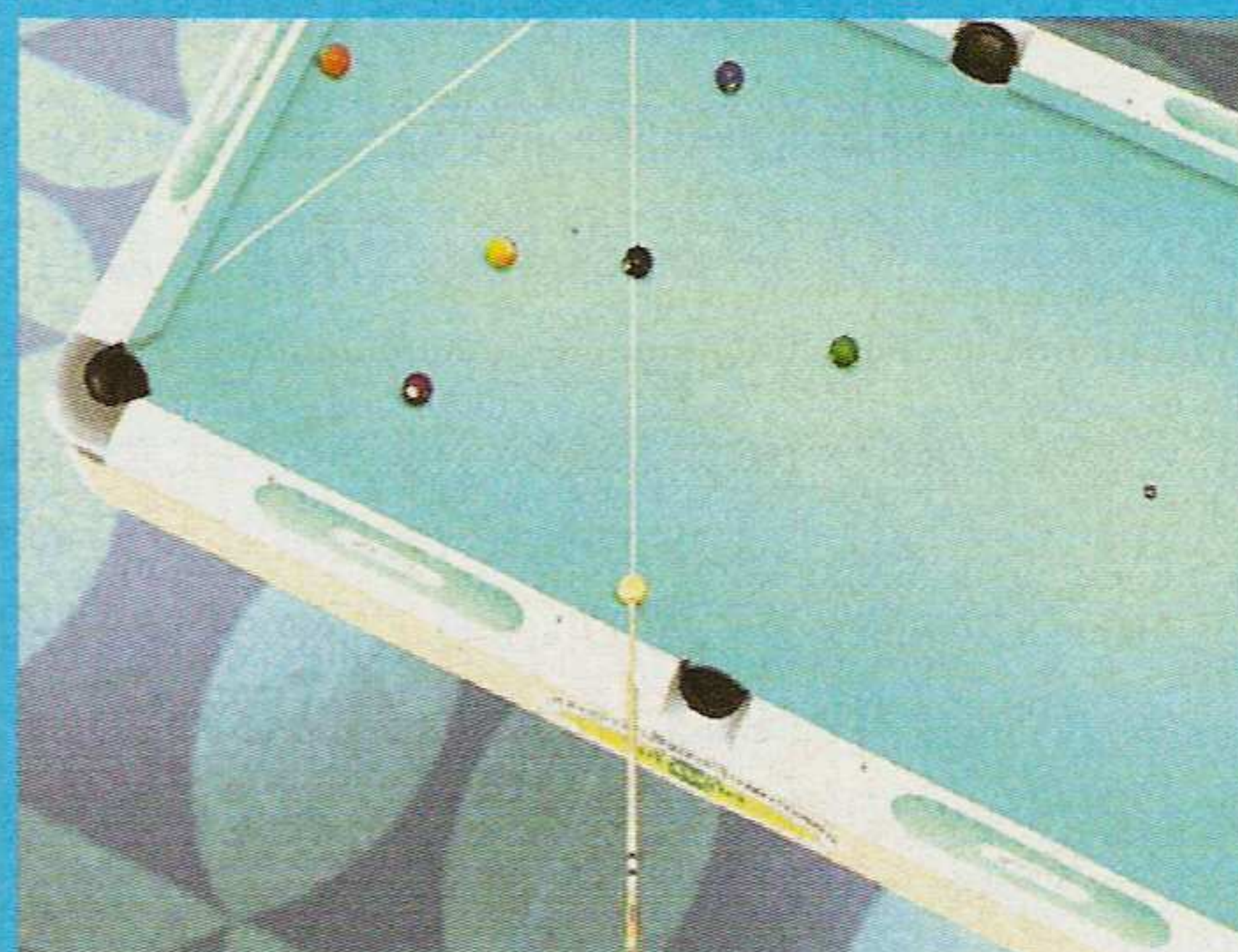
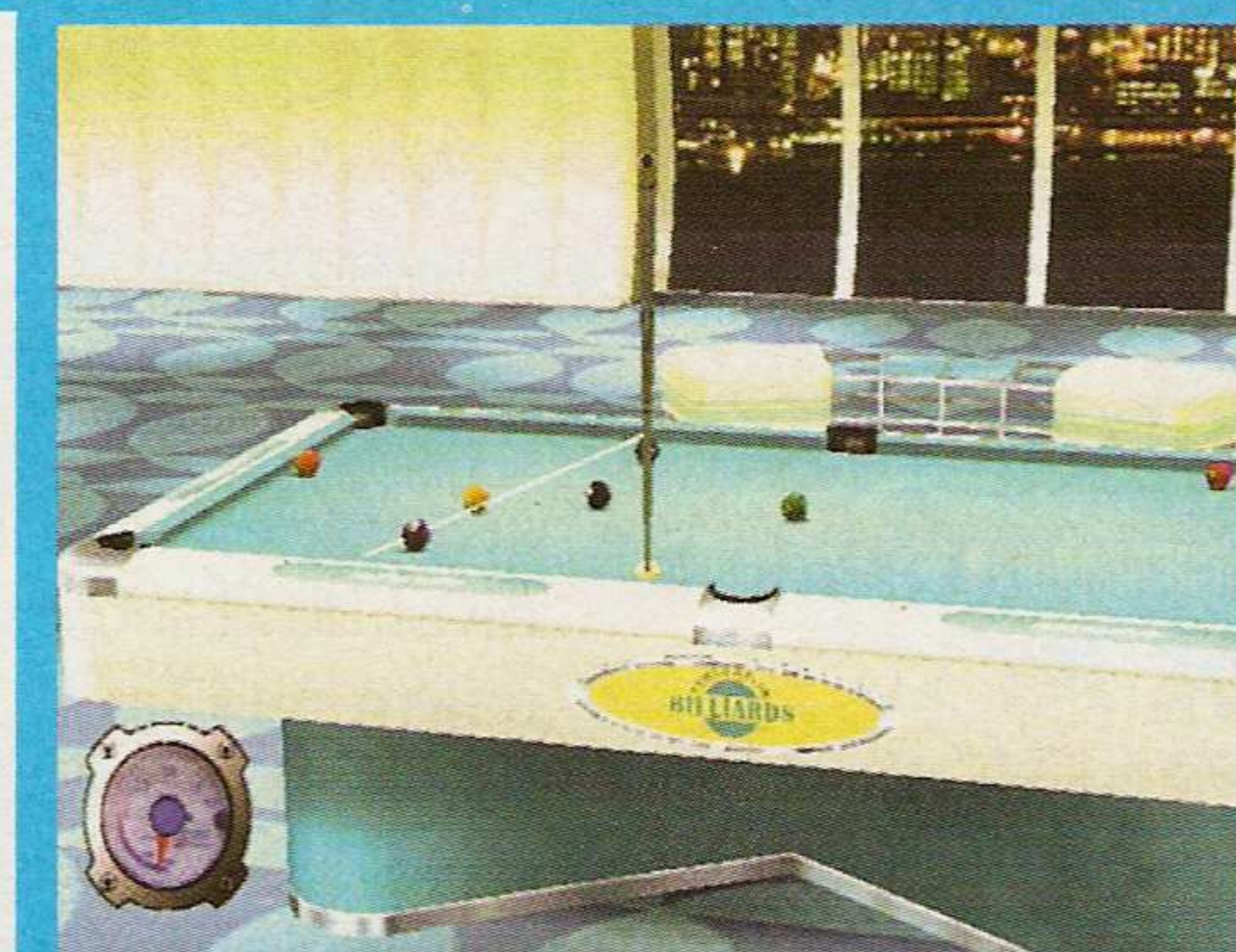
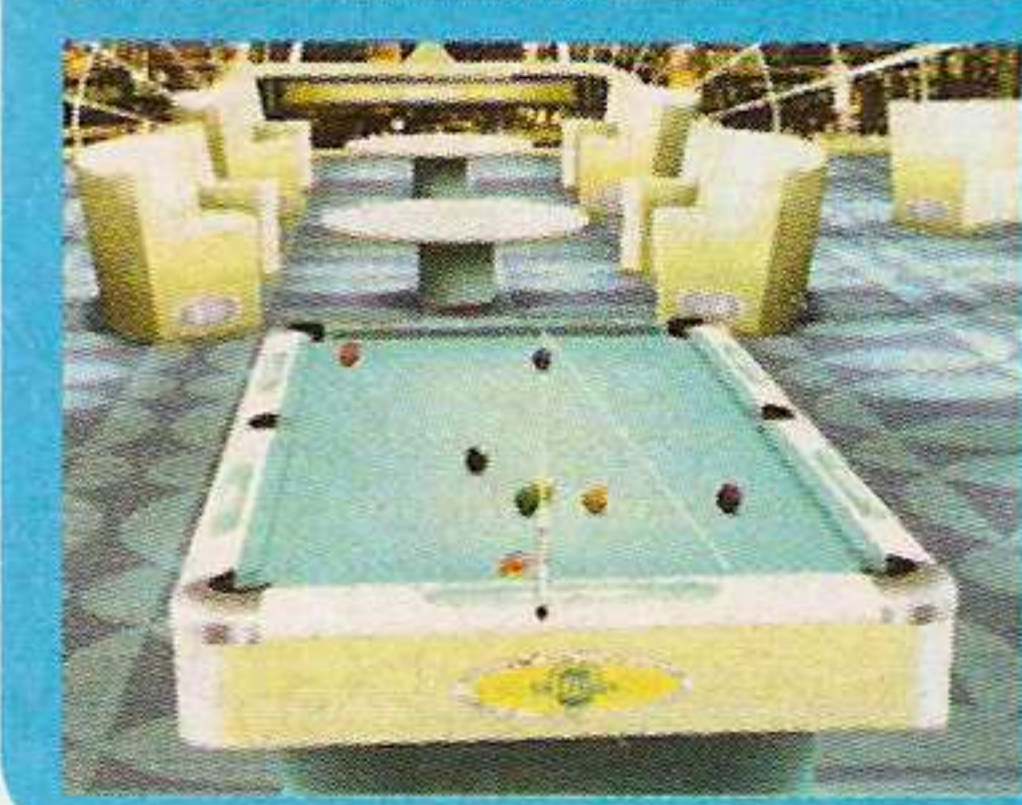
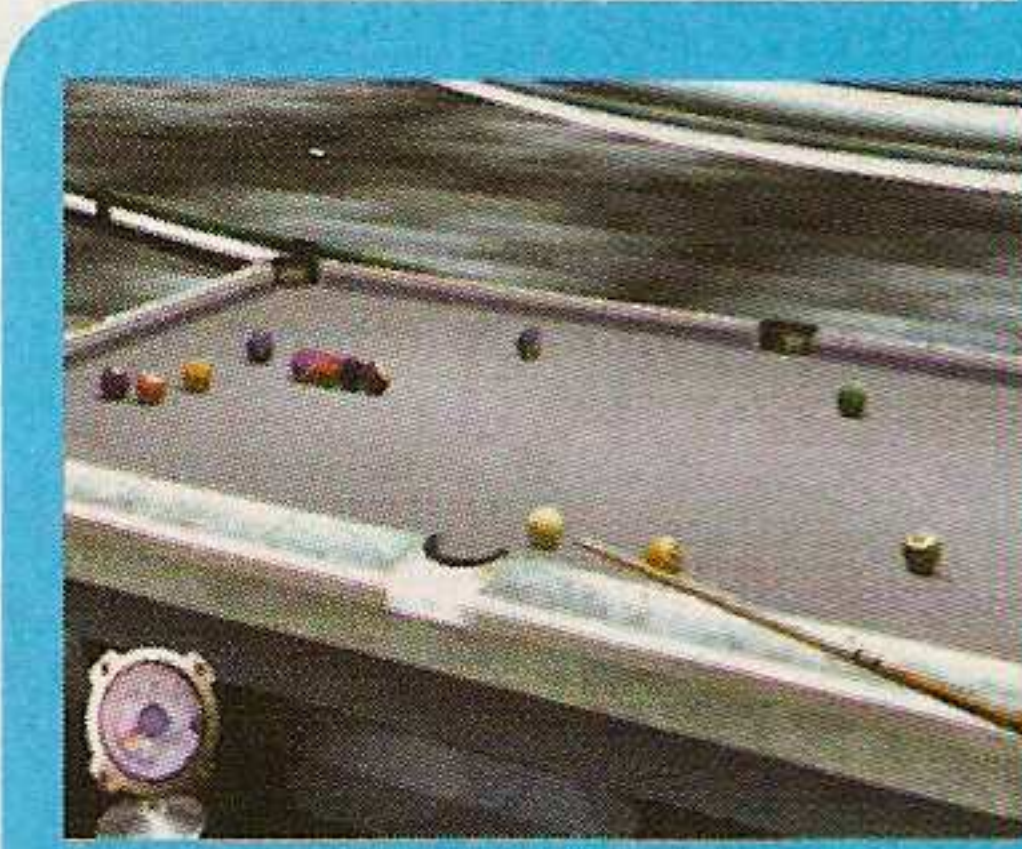
撞球

DOUKYOU BILLIARDS MASTER 2

Hold the line...

Um ótimo passatempo!

Se você é maior e curte jogar aquele bilhar depois do trampo ou da escola, ou se você tem menos de 18 anos e só joga bilhar no salão de jogos do seu clube, chegou o jogo que você estava procurando. Doukyo Biliards Master 2 é um ótimo jogo de bilhar que estrela no novo console da Sony. A única diferença é que em vez de ficar de pé com o taco na mão (no bom sentido!), você vai ficar sentado com o joystick em frente à TV.

Bilhar é do tipo de jogo que nunca é melhorado. É claro que com o passar do tempo e o aprimoramento da tecnologia, os gráficos ficam melhores e a física mais apropriada. Mas tirando algumas pequenas melhorias como o modo Trick Shot, o gênero não mudou muito desde a época do Nintendinho. Mas é claro que isso não é necessariamente o fim do mundo. Doukyu Billiards Master 2 permite que jogue com 8 ou 9 bolas (com regras americanas e japonesas) e contra seus amigos ou computadores com IA (Inteligência Artificial). Os oponentes com IA variam dependendo do personagem que escolher. Alguns são bem mais fracos, enquanto outros dominam a mesa do começo ao fim. Quando pega o taco em suas mãos, você tem todas as opções que poderia esperar de um simulador de mesa. Você pode mudar o ângulo de seu taco, escolher entre uma visão por cima ou por trás e é claro variar sua força. Alinhar a tacada e determinar a força pode ser feito com o direcional digital (D-pad) ou o direcional analógico, este jogo é o melhor para mostrar as vantages de se ter o D-pad e os

botões analógicos. Você pode apertar o D-Pad para movimentos mais suaves. Para ajustes mais precisos, o direcional analógico é muito bom. O novo modo que eles adicionaram, não tenta fazer uma reinvenção do Trick Shot. Este modo é chamado de Frozen game, e o desafia a chegar o mais perto possível da bola sem tocar nela. E mais para frente você deve bater em uma bola antes de chegar mais perto da bola escolhida. É difícil o bastante mas não muito legal para te manter grudado no jogo. Também há um modo de lição, onde o artista de Trick Shot Yoshikazu Kimura ensina lições, e depois você deve executá-las. Graficamente este jogo é uma mistura. Enquanto está na sala, a mesa e a bola parecem muito boas, e os menus têm mais estilo do que você poderia esperar de um jogo de bilhar. Os efeitos sonoros são de uma qualidade extraordinária mas a música é repetitiva, chata e de vez em quando chega a irritar, além de não combinar com o jogo. Doukyu Billiards Master 2 tem coisas boas no que diz respeito à jogabilidade e os gráficos são certamente bons, se não melhores do que de qualquer outro jogo de bilhar. Se gosta deste gênero, vale a pena dar uma olhada neste jogo, mas ele não faz nada que o ressalte dos outros jogos de bilhar recentes.

PLAYSTATION 2

DOUKYO BILIA DS MASTE 2

ASK - CD

BILHAR - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.6	INOVAÇÃO	3.3
SOM	3.8	DIVERSÃO	4.6
CONTROLE	4.6		

3.9

PRÓS
- Dificuldade variável jogando contra o computador
- Engine física bem realista

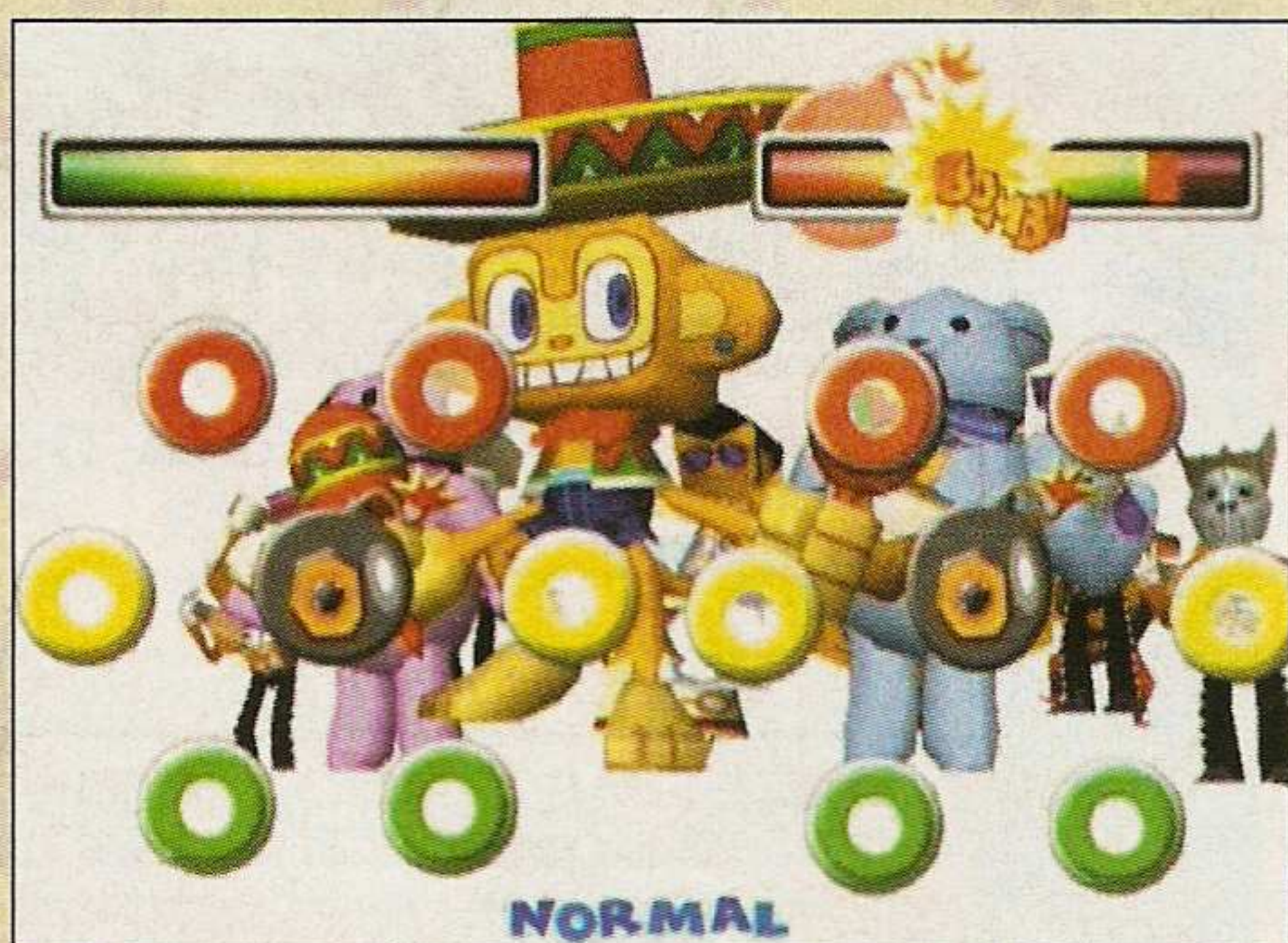
CONTRAS
- Simplicidade gráfica

SAMBA D

MACACOS, MINI-GAMES E MARACAS. DESCUBRA PORQUE ESTE IMPORTADO É O MAIS QUENTE DESDE JET LI

Não é preciso dizer que se nós comentássemos algo sobre um game de maracas, seríamos humilhados e ridicularizados pelos nossos colegas. Mas do outro lado do oceano a história é diferente, em uma terra onde os jogos de música são muito populares, um jogo como Samba de Amigo pode facilmente ser lançado e conquistar um grande público. Você já dançou com Dance Dance revolution, tocou muito em BeatMania e até deu uma praticada em DrumMania. Agora esqueça toda esta besteira. Eles são todos sombras de Samba de Amigo, um jogo que combina uma ação intuitiva com a arte da performance. Se fizer uma festa com uma cópia de Samba de Amigo e dois controles de maracas, será o comentário da cidade e seus amigos nunca irão querer sair.

NÃO É UMA COPIA?

Samba de Amigo é um jogo musical. Diferente de Space Channel 5 ou PaRappa, você não joga o mestre mandou. Tudo o que deve fazer é segurar cada maraca em cada uma das mãos e mexê-la no alto no meio ou em baixo. Você também terá que fazer uma pose de vez em quando, uma ou duas vezes durante a música, uma janela irá aparecer e mostrar como deverá segurar as maracas. No modo arcade, você escolhe um nível de dificuldade, pega a música e vai por 3 fases. E assim que tocar cada música um medidor de combo irá aparecer e irá contar quantas notas errou (a pontuação mais alta é referida como Max Amigo). A sua performance é graduada de A para F e é visualmente refletida na ação na tela. Se estiver indo incrivelmente bem, a tela fica louca: cores psicodélicas começam a aparecer na tela inteira e Samba o macaco (o protagonista tocador de maracas do jogo) começa a pular como um louco. Mas se errar as notas, o cenário de fundo começa a ficar negro e Samba começa a ficar bravo até que consiga voltar ao ritmo. Mas é divertido? Claro que sim. Samba de Amigo é um dos jogos que te prende na tela por horas e mais horas. Tem o mesmo fator de diversão de Crazy Taxi, especialmente quando começa a chegar em fases mais difíceis. É difícil ninguém que não tenha gostado do jogo, você se vê cantando as músicas, mexendo os pés e até chaqualhando os braços. O Sonic's Team quis pegar a atmosfera de uma noitada de karaoke com todos bêbados e podemos dizer que Samba (o game) é tão divertido quanto estas noitadas. A seleção de músicas é maravilhosa, trazendo músicas conhecidas como Mambo Beat e Tequila, até um remix de Take on Me. Infelizmente Cup of Life e Livin'La Vida Loca não estão presentes, graças a uma mancada de cooperação de nossos amigos da Sony. Mas a Sega colocou um monte de músicas para pegar na NET, cada semana, o Sonic team irá lançar um novo download de VMU que irá destravar uma nova faixa. Até agora conseguimos Open Your Heart de Sonic Adventure, mas podemos esperar músicas de

E AMIGO

Nights, Rent-a-Hero#1 e até OutRun.

OS GRÁFICOS

Com a ação intensa de maracas, o jogador pode ver também o que está acontecendo no cenário de fundo. Samba de Amigo traz visuais com 60fps sem sombra alguma de slowdown, mostrando o macaco Samba e seus amigos tocando as músicas. Os cenários de fundo vem com gatinhas sexy, cactus dançantes, ursinhos de pulucia e muito mais. Os fãs do Sonic Team ficarão felizes em saber que o título contém os mesmos designs de NIGHTS. Temos que ser honestos, Samba de Amigo é bem curto. Mas o Sonic Team prometeu colocar muitos extras para manter você jogando, então aqui vai uma lista dos extras somente para o DC:

Original Mode: Idêntico ao modo arcade, mas dá acesso a todas as músicas do jogo de uma vez.

Challenge Mode: Um curso de 5 fases com 3 ou 6 lições. O Challenge Mode requer que ganhe algumas graduações ou Mnax Amigos. E logo que limpar o curso, mais músicas serão destravadas.

Battle Mode: Cada jogador recebe uma barra de poder e uma bomba. Assim que seus Max Amigos aumentarem, a bomba cresce até detonar. O que sobreviver vence.

Love-Love Mode: Bem bizarro. 2 jogadores jogam de uma vez e o jogo determina as suas compatibilidades românticas enquanto faz barulhos de macacos. E no final do round um coração aparece na tela e mostra as chances deles namorarem.

Mini-Games: Muito legal. Inclui whac-a-mole, um jogo mediano e muito legal. Monkey Replay é apenas um jogo de copiar, seria legar ver versões mais expandida destes jogos.

Training Mode: Permite que jogue com todas as músicas sem o risco de falhar.

Internet: Permite que vá para a home page de Samba de Amigo.

Voice Select: Toca um som quando mexe a maraca. Você pode destravar vozes diferentes nos mini-games, incluindo alguns grunhidos de macacos.

SEM AS MARACAS NÃO DÁ!

Quando você coloca tudo isso junto, resulta em uma super viagem no mundo das maracas. E se quiser entrar nesta jornada, esteja preparado: os controles maraca devem ser comprados com este jogo. Vamos ser francos: Jogar Samba de Amigo com o controle normal do DC é ridículo. O layout do controle é jogável, mas não dá a intimidade da Maraca. É pior do que jogar House of the Dead 2 sem uma arma, ou Virtual On sem as duas manches. E no entanto que tenha as maracas, este é um dos jogos mais divertidos que veio do Japão desde PaRappa e deve ser comprado por qualquer um que goste de jogos de música, samba ou macacos dançantes. Mesmo que os americanos gostaram do conceito de Samba de Amigo duvidamos que a Sega do Japão traga o jogo para lá ou aqui no Brasil. Agora só falta os publicadores americanos tomarem uma iniciativa...

DREAMCAST

ドリームキャスト

SAMBA DE AMIGO

SEGA / SONIC TEAM - GD

MUSICAL - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.6	INOVAÇÃO	4.5
SOM	4.9	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.7		

4.7

PRÓS

Grande direção de arte, personagens maravilhosamente atraentes; Ótima trilha sonora; Jogabilidade exelente com as maracas

CONTRAS

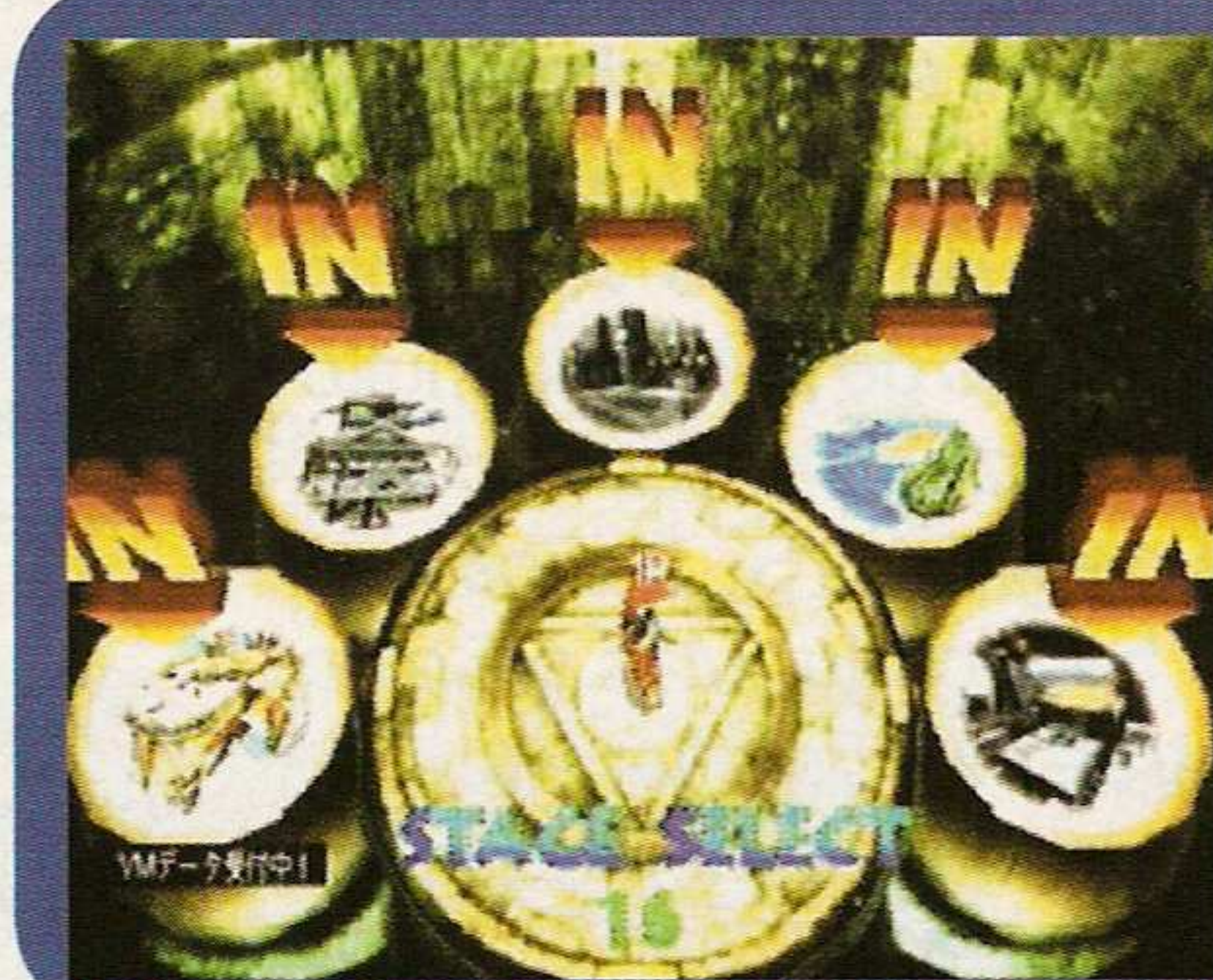
O game é muito curto

POWER

A Capcom inova no que já era inovador

Jogos de luta são sempre divertidos. E os produtores estão tentando inventar novos esquemas para ficarem ainda melhores. Tudo desde ação ao vivo, até puzzle já foi tentado. A maioria dos jogos se deu mal, mas alguns se sobressairam. Lutas de arena fazem muito sucesso e valeram a pena. Saindo disso tudo vem a segunda interpretação da Capcom para a categoria: Power Stone 2. O game revisita as aventuras do século 19, onde uma força do mal rapta todo o elenco original e também mais 4 novos para a série, transportando-os para um castelo.

Como qualquer bom filme de gladiador, eles terão que lutar entre si para escapar. Deixando de lado a história da Capcom em jogos 2D, muito mudou desde o último game. Vendo o game há um tempo atrás, era possível ver os jogadores lutarem em estágios limitados e muito interativos, as lutas mais curtas do DC não chegavam a agradar muito. Outra coisa legal acrescentada a um game foram os Power Ups que permitiam ao jogador transformar-se em um super herói para acabar com o adversário. O jogo mostrou que prometia, mas todos sabiam que poderia ser feito mais coisas. E tendo visão nisso é que agora temos Power Stone2.

Os estágios altamente interativos voltaram, mas agora eles não apenas dão assistência à jogabilidade, mas a afeta dramaticamente durante o jogo. Múltiplos personagens podem virar super heróis ao mesmo tempo, levando a um massacre a cada round. E a marca registrada da Capcom, os chefões ultra gigantes de Power Stone, acrescentando o dobro dos problemas para você. As arenas originais eram muito compactas, já as novas fases de Power Stone 2 mudam isso drasticamente. Não apenas os objetos podem ser jogados como no primeiro jogo, mas um pedaço todo pode entrar em chamas forçando os jogadores a levar a batalha para outro lugar. Um exemplo disso é o estágio Airbone . Eles começam lutando em uma plataforma voadora e quando a luta esquenta, ela começa a cair e o jogador é colocado em queda livre. Então deverá lutar com os outros oponentes por guarda-chuvas para que não se arrebente lá embaixo.

O melhor de tudo? Todo este drama não termina até que só fique um de pé. Esta é apenas uma das 7 arenas. Outras são a la Indiana Jones, pois os jogadores são seguidos por uma grande pedra, ou da-

STONE 2

queles filmes samurai com um castelo japonês. Power Stone 2 se confunde com um jogo de aventura pois seus estágios também influenciam como as lutas.Haverá horas em que você terá que correr por sua vida, pois as fase entram em chamas ou começam a desmoronar. Rapidamente uma rota para escapar é mostrada e então se torna uma corrida onde o perdededor encontra a morte. Como a sua tradição manda, a Capcom colocou um enorme chefe em Power Stone 2. Não dá tanto medo quanto o da série "Versus" (em especial, o de Marvel vs. Capcom). Ele tem pele verde e é uma besta horrendo com um apetite terrível! Para piorar as coisas, um segundo chefe foi colocado no meio do jogo.

Um grande dispositivo chamado de Pharaoh Walker, tentará esmagá-lo como os AT-AT de Star Wars. Ambos são bem criativos e originais. O arsenal que os jogadores terão para combater seus oponentes foi aumentado pela Capcom. Novas armas incluindo a metralhadora, lança-chamas, laser junto com todas as armas do ambiente. Algumas oferecidas são canhões, aviões, tanques, sistemas de mísseis e todos os outros tipos de armas alienígenas para intimidar o seu adversário. Visualmente Power Stone 2 tem gráficos fantásticos. Os estágios são em alta resolução com cores vibrantes, reforçados com efeitos

DREAMCAST

ドリームキャスト

PO E STO E 2

CAPCOM - GD

LUTA - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	4.1
SOM	4.3	DIVERSÃO	4.9
CONTROLE	4.8		

4.5

PRÓS

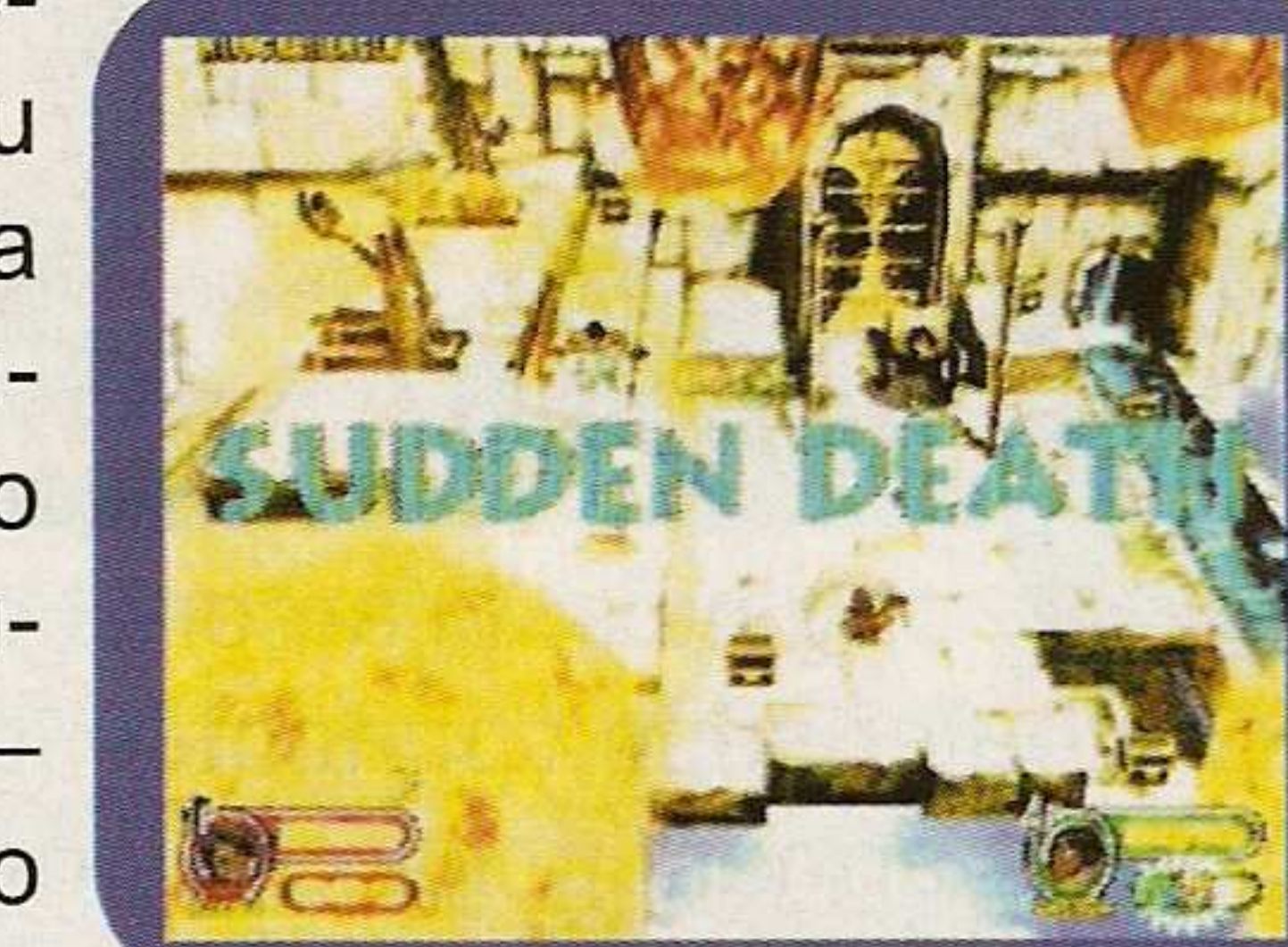
Uma série de inovações e belíssimo visual. Ótima jogabilidade

CONTRAS

Os poucos slowdons

de ambiente lindos. As lutas causam impactos nos levels seja por uma parede em colapso ou uma avalanche. Os detalhes em que a Capcom chegou em Power Stone 2 está claro ao se jogar. Não apenas os estágios estão intrigantes e criativos, mas o frame rate é muito bom também.

Power Stone 2 suporta 4 jogadores simultâneos. E isso com todos os belos gráficos quando um ou mais personagens se torna Super. O jogo tem um pouco de slowdown, mas isso quando os efeitos se misturam de uma forma caótica — de forma a não afetar muito o fator de diversão. Mesmo que seja irritante que um jogo tenha slowdown, mesmo que seja por um momento, há tantas coisas que acontecem ao mesmo tempo em Power Stone 2 que não dá nem tempo de contar. Os efeitos sonoros e as magias se encaixam perfeitamente com os gráficos do jogo. Nada de muito especial, mas as explosões e barulhos fazem um bom trabalho. Enquanto a maior parte do diálogo é em japones, certas partes são narradas em Inglês, o que ajuda muito na barreira de linguagem.

Este é mais um jogo de luta e a violência é uma linguagem universal. Em certas seções, como no Shop onde os jogadores gastam seu dinheiro ganho, é tudo em japones o que pode dificultar um pouco para quem não conhece a língua. Tirando isso, a seleção dos personagens e os modos do jogo são compreensivos e a comunidade inglesa que importar este jogo não terão maiores problemas com a linguagem.

A jogabilidade realmente é o focu principal da série Power Stone. A seqüência é bem fácil de se aprender, e traz muitos mini-games integrados. Power Stone 2 sai da arena e vai para a plataforma de uma maneira graciosa. A mudança foi tão bem feita que nem irá perceber até que já tenha experimentado. A Capcom sempre traz uma experiência revolucionária para cada jogo que faz.Power Stone 2 foi construído na fundação de seu original. Ele expande a idéia de um jogo de luta de arena e traz alguns elementos de um jogo de plataforma e aventura. A jogabilidade é sólida, complementada com uma engine gráfica muito boa e levels criativos. Power Stone 2 é muito bom e com certeza irá se tornar um clássico para o DC.

Excitebik

Se você adora Wave Race, então não pode deixar de jogar o novo rei da corrida, o espetacular Excitebike 64. Se você chegou a ter um Nintendinho, então não pode ter deixado de jogar Excitebike. O jogo de corrida em 2D, tinha um visual simples e era um dos melhores jogos que o sistema oferecia graças a sua jogabilidade aditiva tirando os limites da tecnologia.

Era muito bom para aquela época, além de muito divertido. Agora a Nintendo contratou a produtora Left Field Estudios (Kobe Bryant's NBA Courtside) para criar o update 64 para a franquia de Excitebike. O produtor não apenas capturou o espírito do jogo original para esta adaptação no N64, mas colocou também uma engine fantástica 3D nele juntamente com muitos extras, como uma física soberba, gráficos de qualidade, jogabilidade ótima, um modo tentador de 4 jogadores, som animal e pistas para deixar os jogadores felizes por um bom tempo. Sendo assim, este é um dos melhores jogos de corrida para o N64, desafiando até o Wave Race 64 ou mesmo o recente Ridge Racer 64.

Jogabilidade

Excitebike é exatamente como se esperava em relação ao primeiro game do Nintendinho, só que agora em 3D. As motos são controladas com o direcional analógico, o botão A acelera e o B freia, enquanto o clássico turbo é acionado com o botão Z — e isso é apenas o básico. Usando apenas os botões e o direcional não terá problemas para completar as pistas, podendo chegar em primeiro em algumas delas. Mas assim que as pistas ficam mais difíceis, você terá que aprender e muito bem os extras no esquema de controle se quiser competir. Se examinar o Tutorial Mode (e deve, pois ajuda muito), você começará a entender o quão importante os extras são.

Você irá aprender a usar o botão R para posicionar a sua moto quando estiver no alto. Uma vez que ficar bom nisso, você poderá fazer curvas mais fechadas e colocar no ângulo certo a sua moto para que ela caia no lugar correto.

Também irá aprender sobre o extra turbo boost. Quando for saltar, você pode apertar duas vezes o botão Z para dar um impulso a mais para a sua moto. Isso é muito importante para fazer grandes saltos e para reganhar a sua velocidade quando

NINTENDO 64
EXCITEBIKE 6
LEFT FILED STUDIOS - N/A
CORRIDA - 1 A 4 JOGADORES
ニンテンドウ64

GRÁFICO	4.7
INOVAÇÃO	4.0
SOM	3.9
DIVERSÃO	4.9
CONTROLE	4.6

4.4

PRÓS
De bom, o game tem de tudo um pouco. Possível jogar a versão Nintendinho

CONTRAS
Apenas as repetições de algumas músicas e comentários

...ke 64

cair em um chão que tira a velocidade. Você também irá aprender a usar o botão R com o B para fazer curvas melhores — também necessário para fazer curvas muito fechadas. E estes são apenas alguns exemplos das várias facetas do esquema de controle de Excite Bike64 — um esquema que faz jus aos dos jogos clássicos e ao mesmo tempo utiliza todo o espaço 3D a sua volta. O jogo tem váarios modos incluindo Season, Exhibition, Time Trial e Special Tracks.

O Season Mode é o evento principal de Excitebike 64 e tem 20 pistas para correr, mas apenas 5 estão disponíveis no começo. E logo que correr nas 5 primeiras (chamadas de Bronze Round) e sobreviver poderá correr em mais 5 (ou Silver Round). Logo que vencer o Silver Round aparecerão mais 5 pistas (e aparecerá também o Soccer Mode do jogo). As pistas, as quais aumentam a dificuldade enquanto avançar no jogo, são positivamente únicas e brilhantes do começo ao fim. A Last Field fez uma mistura boa de pistas realistas em arenas fechadas e corridas fantásticas em pistas abertas.

As pistas fechadas, geralmente são bem básicas, mas tem uma seleção divertida de pulos, curvas fechadas diferente das pistas abertas que geralmente são maiores e têm saltos gigantescos, assim como saltos para os ares, atalhos e muito mais. Cada pista é variada o bastante para que não fique repetitivo. Os ambientes abertos em particular são bem criativos; você pode correr por desertos, selvas, cavernas e zonas de construção e muito mais. As pistas são tão bem feitas que de vez em quando dará um salto espetacular e irá alcançar uma plataforma que nem sabia que existia.

O sentido de velocidade de Excitebike 64 é sólido e se mistura bem com a ação do título. Os turbos com o botão Z matém o jogo contínuo e a Left Field colocou um sistema de manobras simples, porém eficiente que permite a realização de truques no ar usando o ▼ combinado com o direcional e outros botões. Então é possível fazer muitos movimentos com um simples aperto de ▼+↑e depois baixando no direcional analógico. O sistema de manobras não é tão legal quanto o de Wave Race, mas é muito simples, legal e faz bem seu trabalho.

O título tem várias Special Tracks que são destravadas quando completar várias tarefas. As pistas incluem Desert, um curso gerado aleatóriamente no qual deve correr até fogueiras que ficam no topo de morros; Stunt Course, um estádio aberto cheio de rampas que servem como um lugar perfeito para testar manobras e saltos para fazer pontos; Original Excitebike, o jogo original de corrida 2D que inspirou este jogo; Soccer um jogo de 2 ou 4 jogadores que jogam futebol usando as motos; Hill Climb um modo muito aditivo onde a única coisa que deve fazer é subir nas montanhas — o problema do curso é a gravidade que derruba a sua moto sempre que pode; Excite 3D, o update 3D das pistas originais de Excitebike. Este modo é muito bem vindo, pois você não joga apenas inteiramente no modo 3D, mas pode mudar as câmeras apertando os botões que compoem o C. Cada

fumaça, pó e faíscas voam para todos os lugares e efeitos de luz que iluminam a tela por um breve segundo são apenas alguns exemplos. As animações dos pilotos são tão bem feitas que quando você os ver bater, irá perceber que está vendo o esporte real. Há também alguns extras como os pilotos que viram a sua cabeça para ver a sua posição, marcas de pneus no chão, água transparente e é claro as chamas. Com muitos pilotos poligonais na tela, a frame rate do jogo cai um pouco — um do poucos problemas que você encontrar.

Pequenos contratempos também são encontrados no sistema de câmera, o qual parece estar centrado na ação do piloto e em algumas vezes vibra estranhamente quando nada está acontecendo, mas isto acontece raramente. Ao todo, este talvez seja um dos mais belos games de corrida para o N64.

visão é bem diferente e muito legal.

Multiplayer

O modo multiplayer de EB64 é bem divertido e passa essencialmente a mesma sensação de estar jogando sozinho, quando na verdade está correndo contra quatro, ou seja, o visual e física do jogo continuam intactos. Enquanto as corridas Exhibition são divertidas, pois pode jogar em todas as pistas de 1 jogador, a diversão verdadeira vem nas Special Tracks. Uphill Climb, Soccer e Stunt Curse são particularmente muito legais também jogando a dois e tudo continua com a frame rate respeitável. Com 4 jogadores na tela, o fluir é um pouco mais lento, mas ainda sim não tira a diversão e nem perde a boa jogabilidade.

Track Editor

O jogo tem um editor de pistas que embora seja simples e limitado, trabalha muito bem. Usando esta opção, você poderá criar a sua própria pista fechada com um espaço limitado — geralmente o mesmo tamanho das pistas fechadas. Esta opção usa um monte de pisos que pode usar em suas pistas, assim como rampas curvas e tudo mais. Uma vez que o seu layout tenha sido determinado, você já pode jogar. Seria legal ter a opção de criar pistas abertas (em ambientes abertos) — mas talvez a Left Field esteja guardando isso para uma possível versão para o Dolphin.

Gráficos

Os gráficos são duas vezes melhor que a sua jogabilidade. Mais uma vez a produtora Left Field fez um trabalho maravilhoso em criar pistas 3D que têm muito realismo. Texturas detalhadas, uma engine 3D que desenha o mais longe que o olho possa ver, efeitos muito bons como

Som

Este é o primeiro jogo de motocross onde os sons das motos são realmente reais. Sons diferentes de motores variam de altos e baixos, você pode ouvir pneus cantando nas curvas e quando erra e bate de frente em uma parede, ouve o barulho básico de "umpht!". Outros efeitos também são bem feitos, incluindo barulhos de água, gritos dos pilotos e coisas do gênero. A música por outro é um pouco repetitiva e bem básica. O mesmo pode ser dito para os anunciadores, os quais repetem demais algumas coisas.

Finalizando

Excitebike é uma das franquias clássicas da Nintendo e a produtora Left Field Studios teve muito para dar a vida nesta seqüência de 64 bits. A notícia boa é que leva apenas 10 minutos para saber que eles fizeram bem o trabalho. Excitebike 64 não apenas revive o seu jogo original, mas também traz a franquia para um novo nível com uma engine 3D muito boa, com uma fisica bem realista, jogabilidade intuitiva, gráficos brilhantes e toneladas de opções. Uma seleção excelente de pistas variadas irá manter o jogo de um jogador bem divertido, enquanto os fanáticos por jogos multiplayers ficarão loucos com os modos Up Hill Climb, Soccer e Stuint Tracks.

Para terminar, Excitebike 64 é um dos melhores jogos de corrida para o N64. Se a Left Field pode fazer tudo isso com o N64, então poderemos esperar por coisa boa com a chegada do Dolphin! Você se arrependerá para sempre caso não jogue este título.

F1 2000

PUBLICADO: EA Sports
JOGADORES: 8
GENERO: Corrida
LANÇADO: 10/04/00
WEB SITE: www.ea.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	4.5
NOTA FINAL:	4.0

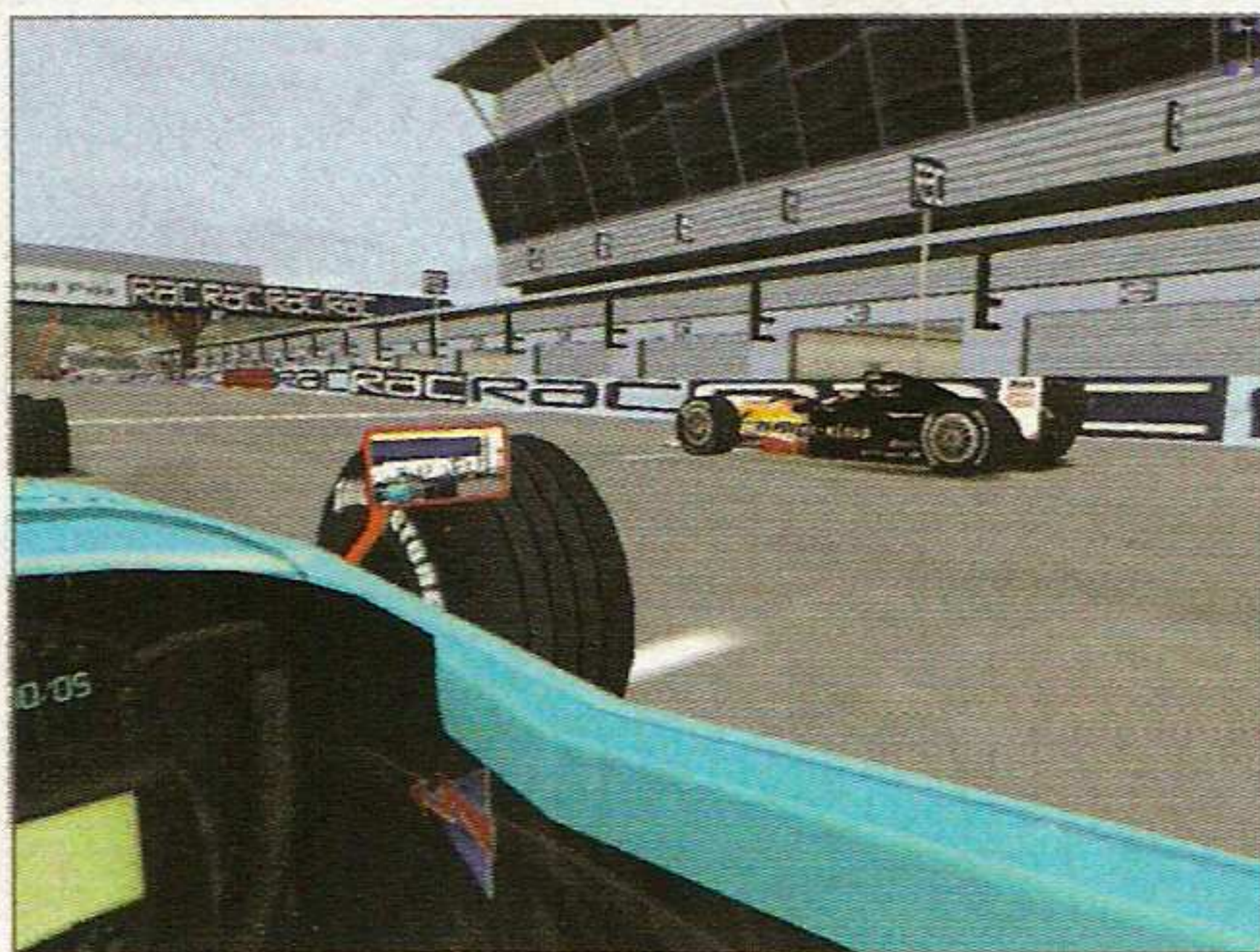
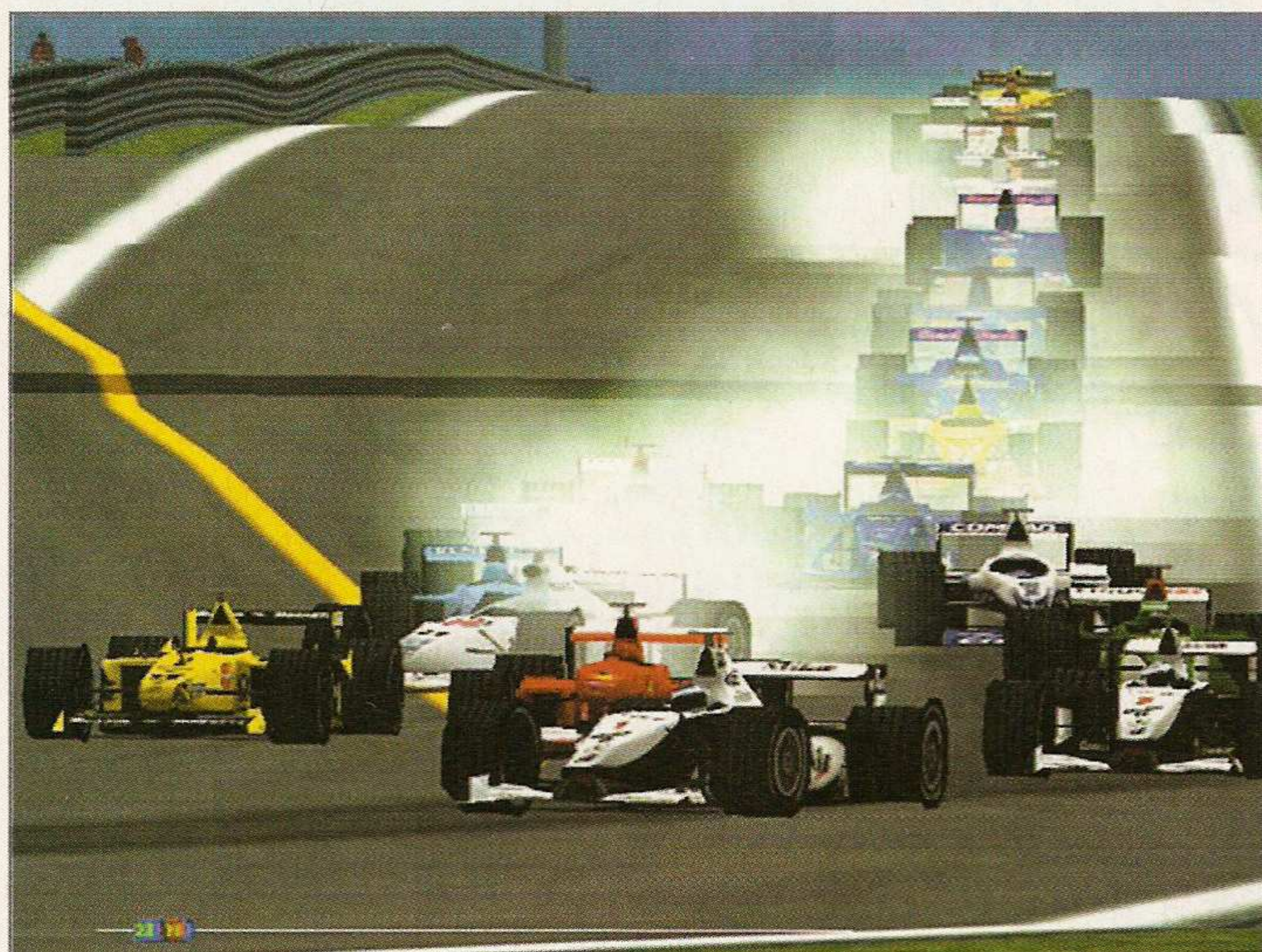
REQUERIMENTOS:

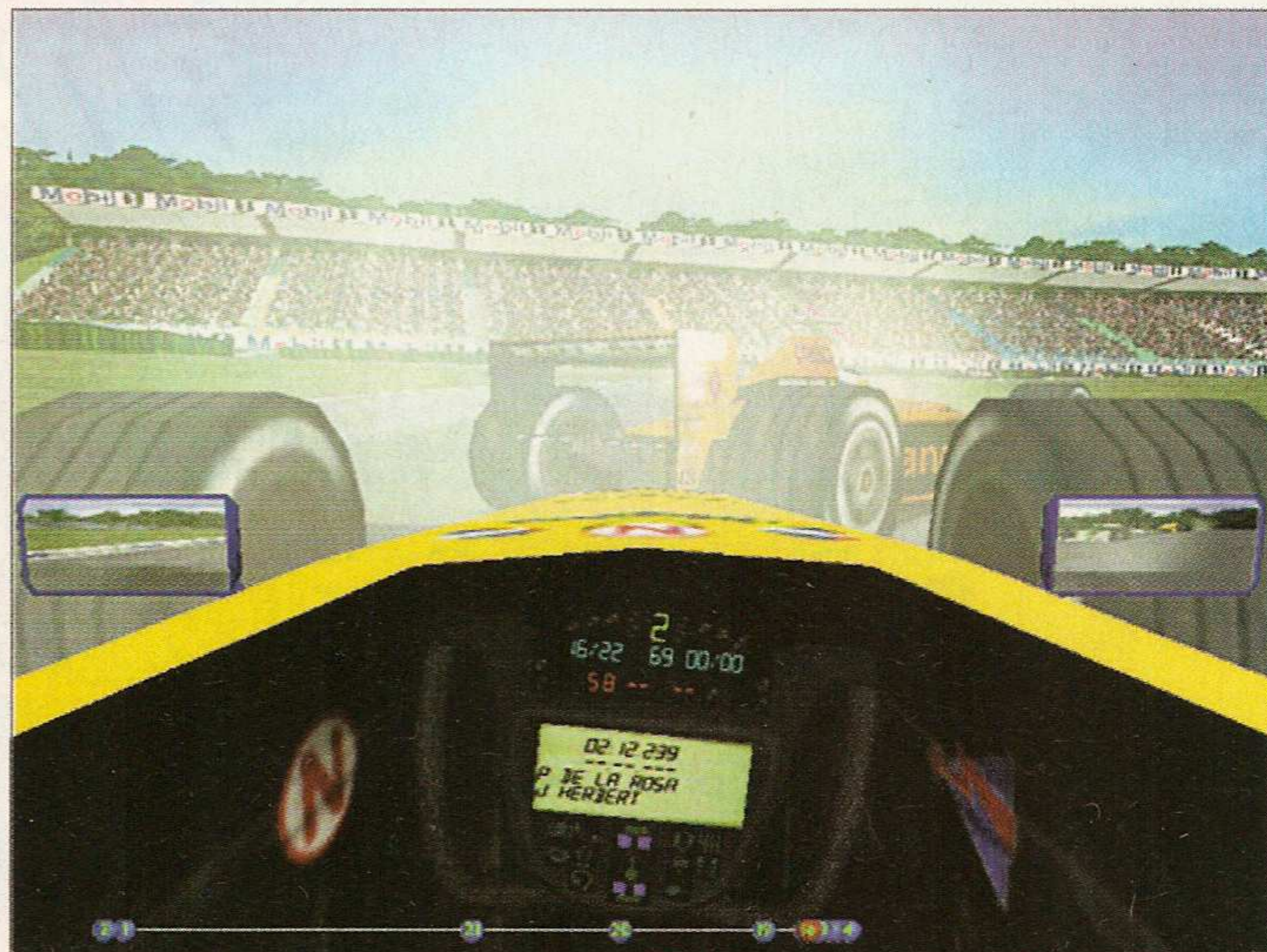
Mínimo: Pentium 233, 64MB RAM, 150 MB de HD, CD-ROM 12x

Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 350 MB de HD, CD-ROM 24x

Sinta-se um verdadeiro piloto da formula 1

O que separa um bom jogo de corrida do restante? Em uma palavra: Intensidade. Os melhores jogos de corrida são aqueles que não apenas te colocam no assento do piloto, eles o mantém colado lá. Tire os olhos das pistas por um segundo e os deuses das corridas o irão punir. Produzido pela Iumage Space Incorporated, o mesmo grupo responsável por Sports Car GT, F1 2000 é um jogo e tanto. Ele captura a essência do esporte de tal modo que apenas alguns jogos conseguem fazer isso de forma correta. F1 2000 é diferente da maioria dos jogos de corrida: ele requer que você dirija o seu carro a cada centímetro da pista, fazendo ajustes constantes enquanto acelera e breca quando preciso. Alinhe o seu carro, posicione-o para a curva, mantenha a velocidade correta e faça tudo de novo. Você já viu como os pilotos ficam agitados antes das corridas? Você ficará se sentindo deste jeito logo que começar a interagir com a pista. Você estará em trabalho constante para se manter na pista. A areia serve para diminuir a sua velocidade, a grama pode ser ami-

gável ou inimiga, dependendo se for bater em uma parede ou não. As pistas mostram apenas metade do desafio.

Um game muito inteligente

A AI deste jogo é tanto consistente quanto desafiadora e sempre mostra atitudes de humanos como fechadas e coisas do gênero. Você não pode apenas esperar que eles façam burradas, deve lutar pela sua posição. O jogo oferece também 8 teclas que servem para ajudar o piloto. Com todas estas teclas acionadas não há como rodar, não há danos, não precisa nem brecar ou manusear se quiser. Mas mesmo sendo desafiador e realista, F1 2000 ainda não é perfeito. Não oferece variações de clima, o que é terrível para os que gostam de dirigir com chuva. Este título também falha um pouco nos visuais como os efeitos de luzes e não chega nem perto de títulos como Monaco Grand Prix. E ainda pior, para poder rodar com todo o seu potencial o jogo precisa de um computador muito poderoso, que nem todos poderão pagar. Não há a opção Quick Start, forçando-o a recarregar a pista inteira quando for desclassificado dela. E ainda pior as corridas multiplayers estão confinadas a 8 jogadores via TCP/IP ou LAN, o que significa que este jogo não terá muitos jogos online. Com isso dito, o jogo tem tudo no lugar. O jogo certamente tem suas licenças corretas, oferecendo cada pista e piloto da temporada de 2000 (incluindo o novo curso de Indianapolis na América). F1 2000 tem pilotos animados, cockpit totalmente funcional e danos realmente realistas. O jogo também tem um toque legal que são as fumaças que saem dos pneus assim como muitas perspectivas para se jogar. E F1 2000 é abençoado com um barulho de motor muito realista, assim como todos os outros sons do jogo.

Finalizando

No entanto o jogo ainda tem alguns sons fora do lugar como os de contato por exemplo. Mesmo não sendo tão belo quanto os outros do gênero, F1 2000 tem um modelo de direção intrigante e uma boa experiência de corrida. O jogo irá te manter grudado com a sua jogabilidade realista. Se o que a EA Sports diz é verdade e este é o primeiro de uma grande série, a próxima versão do jogo chegará perto da perfeição.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: SHADOW OF DEATH

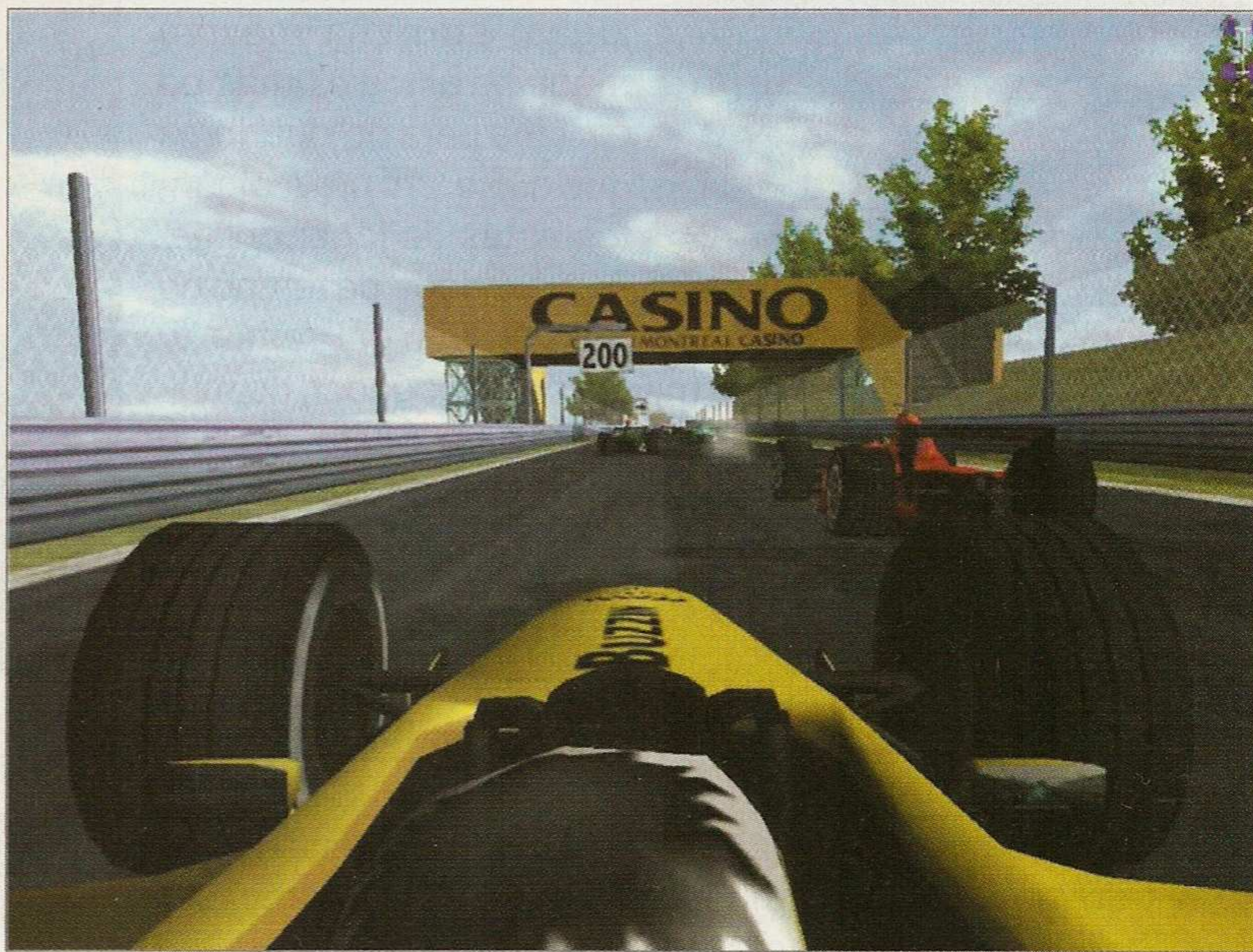
PUBLICADO: 3DO
JOGADORES: 8
GENERO: Estratégia
LANÇADO: 16/04/00
WEB SITE: www.3do.com

GRÁFICO:	3.5
SOM:	3.5
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64 MB RAM, 400 MB de HD, CD-ROM 12x

Esta espansão de HOMM III é tão viciadora que deveria ser regularizado pela FDA

Heroes of Might and Magic III: Restoration of Erathia foi uma adição brilhante. O pacote de expansão Armageddon's Blade, foi inicialmente recebido tanto pelos críticos quanto os jogadores. E onde entra o Shadow of Death? O pessoal da 3DO criou novos cenários, campanhas, criaturas neutras e outras características muito boas. E eles ainda decidiram colocar junto o original Heroes III ao invés de incluir o Armageddon's Blade. Então o Shadow of Death tráz o Heroes III e mais algumas características que não irá encontrar no Armageddon's Blade. O resultado é tanto um ótimo jogo que introduz o mundo de M&M para os novatos e um título que até mesmo os veteranos que tiverem o Armageddon's Blade e o Restoration of Erathia irão querer comprar por causa de suas adições. Para melhorar ainda mais, Shadow of Death é totalmente compatível com Armageddon's Blade, os quais combinados resultam em um grande jogo.

As Mudanças

A maioria das mudanças e melhorias aparecem na comunidade de jogo. E a mudança que mais influencia e a mais importante é a adição da combinação poderosa dos artefatos. Se um herói conseguir todos os artefatos em uma série específica, ele pode juntá-los para criar uma combinação poderosa de artefatos. Há 12 combinações, cada uma disponível de 3 a 9 personagens e cada um com o poder de dar grande força a quem possuir. Os efeitos destas combinações variam de item para item. Mas infelizmente conseguir todos os artefatos para fazer a combinação é muito difícil e ocorre raramente. Coletar todos os itens para criar o artefato mais poderoso, que requer 9 peças, parece ser impossível. Mas as outras mudanças quem nunca jogou o Heroes III nem irão notar e os seguidores fiéis da série irão amar os mecanismos melhorados. Por exemplo, as unidades agora levam danos nos poços dos castelos (a quantidade de dano varia entre os tipos de cidades) e agora há uma chance de contratar tanto unidades normais ou melhoradas. Não há nenhuma criatura nova e nem cidades novas, mas as novas unidades neutras são brilhantes. Há um total de 23 criaturas disponíveis para recrutar fora da área dos vivos. As novas unidades incluem alguns tipos de dragões, como o Azure e Rust e Sharpshooters, Elfos arqueiros com aparência de mortos com dano aumentado e sem penalidade de alcance. E o que é melhor, os jogadores podem guardar minas com as criaturas e os heróis com habilidades em artilharia podem comandar os tiros de uma torre.

O Modo Multiplayer

Achamos que o multiplayer no HOMMIII está bem balanceado, mas é evidente que foi muito melhorado em Shadow of Death. O custo de uma unidade e habilidades foram refeitos para uma balança melhor. Todas as novas unidades também estão perfeitamente balanceadas e adici-

onam muito para os jogos. A característica Hotseat, onde todos os jogadores jogam em uma mesma máquina ainda é uma boa escolha para os jogadores que quiserem praticar juntos antes de jogar online. A quantidade de tempo de jogo aqui é animal. Enquanto que Restoration of Erathia, tinha uma grande variedade de mapas de um jogador, de multiplayers e muito mais, o Shadow of Death adiciona quase o dobro disso tudo. Em adição as 7 campanhas e 40 cenários do original, Shadow of Death tráz mais 7 campanhas e 38 cenários. Isso resulta em uma grande quantidade de horas de jogo e levará um tempo absurdo para completar tudo isso. E no topo disso, Shadow of Death vêm com um novo editor de campanha assim como o editor de missões. Para simplificar, se tiver terminado tudo no jogo você poderá criar suas próprias missões.

Os Gráficos

Para os novos jogadores da série e os casuais, parece que os gráficos mudaram um pouco, mas a grande maioria dos outros gráficos do jogo continuam o mesmo. No entanto há algumas pequenas mudanças que irão agradar os fãs. Há mais 7 tipos de terrenos, os quais influenciam as fases tanto graficamente como estrategicamente, incluindo Magic Plains, Cursed Grounds e Clover Filed. Todas as novas 23 unidades foram bem feitas e é bem interessante jogar com elas. Ao todo os gráficos estão um pouco ultrapassados, mas logo que se envolver com a campanha irá ignorar isso. E além do mais, a série MM nunca foi voltada para os gráficos e é umas das poucas séries que não queríamos que fosse para o mundo 3D.

O Som

E para os sons mais uma vez, são essencialmente MMIII. Mesmo as unidades novas parecem usar os mesmos sons das antigas. Mesmo que eles sejam de algum modo limitados, gostaríamos de fazer algumas reclamações. Quando recebemos o Shadows of Death, realmente estávamos esperando que eles tivessem colocado a nova cidade Elemental Conflux e não fizeram. E para o crédito dos produtores depois de jogar o Shadow of Death nós colocamos o Armageddon's Blade apenas para jogar de novo nesta cidade, isso mostra que a 3DO quis proteger as vendas do Armageddon's Blade e isso vai te desapontar um pouco. No entanto, muitas unidades da cidade Elemental Conflux são introduzidas nos novos mapas como criaturas neutras.

Finalizando

Este jogo é para os novatos de Heroes III que não têm o Restoration of Etrathia, isso é porque Shadow of Death tem o Restoration of Erathia em adição as suas novas características. O jogo é claro, fundamentalmente o mesmo. Se você jogou HOMM III e não gostou salve o seu dinheiro, Shadow of Death não é para você. Se gosta de títulos de estratégia e se ama temas de fantasia e ainda não jogou nenhum jogo da série M&M, então absolutamente não há razões para não pegar Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death.